投稿ゲーム批評

読者あっての本ですから 4

巻頭書き下ろし
読者あっての本ですから
特別出張版!!

がっぷ獅子丸&飛龍乱



ゲーム批評に
寄せられた
読者の声総集編
第四弾!

Reader's Critique
出張版

特集
ドラゴンクエストVII&
ファイナルファンタジーIX
批評

CONTENTS

投稿ゲーム批評　読者あっての本ですから4


ーってな訳で いつもいつも「ゲーム批評」を 読んで下さってます皆様
ご意見・イラストなど 毎度沢山頂いておりまして本当に シシタン感謝しております
シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれた スノッブな謎の未確認生物。
本誌編集部の方もイロイロ ゴタゴタありましたけど…
キラリン
あれが元編集長の星かあ…
こうしてまた『読者あっての本ですから4』が 発行でき これも皆様の…
お、オネーさん？
ま…真面目にやろうよう
ただでさえ『さいとーあゆみ先生の絵に戻せ』っつー 今更ムリな要望 多いんだからさ
どーしたの？
龍子オネーさん 本日はとても 悔しい思いを しました
ーえ？
先ほど近所の 自販機で
中身が盗れるか と思って…
GAME COLA
GAME COLA


巻頭書き下ろし!!
読者あっての本ですから
がっぷ獅子丸&飛龍乱
取り出し口から手を突っ込ンだら…
ビリビリビリ
危うく感電死するトコロでした(実話)!!
もー誰も信じられない!!
オネーさん シシタン一生の御願いだから そういうデマを信じて安い犯罪に走るのはやめてくれよう~!!
龍子オネーさん (19歳)
○ィンドウズMeを入れたらハードディスクを綺麗にサラ地化され、絶対○BOXなんか買ってやらねえと心に誓う埼玉県富士見市出身。


ーともかく…今回も皆様から寄せられた沢山の投稿を元に
直球ストレートなご意見がぎゅぎゅ〜〜っと濃縮された本になってます
ぎゅぎゅ〜
最近 みんなのおハガキの枕詞が『編集部？大丈夫か』になってて申し訳ないやら有難いやら…
ホントにねー
ホントに余計なお世話よね
…．
でもゲームや業界に対しての真面目なご意見が多くてこの女も実はズイブンと参考にしてんですよ
ね？
ね!?
ねっ!!
オネーさん
ホント皆様にご立派な口きいて頂けて日本て平和なんだなぁ〜〜とか
こんな暇あるなら 学生は勉強、プータロー様は職探しでもした方が よっぽど
ドドッ
ズドドッ!


オネーさんから見て ココ最近のTVゲームってどうよ？
いやーとにかく 目まぐるしいカナーってカンジますよ 店頭に行ってみると実際
へぇー店頭でリサーチなんかしてんだー 意外にも
いやー、モー娘。が「ドンジャラ」になっててビックリぃ～～！ まぁンだけ激しく入れ替わってりゃー牌にも困らないわネ
「ドンジャラ」はTVゲームじゃねェよ!!
まーね 目まぐるしいのは確かにそうカモ
と、いーますと？
ココんとこゲームや業界の構造やトレンド傾向が物凄い速さで変化してるからね
ぼんやりしてると色んなコトが始まったり終ったりしちゃってるよ
例えば？
まずここ1、2年ずーっとハードの端境期って呼ばれてるよね
色んなトコからゲームハードが出てるけど
いつの間にか出て一年もしないうちに勢い冷めちゃってるし



そーよねー ワンダースワンが[redacted]フマップの 福袋に入ってた時には さすがにオネーさん コリャもう
ミィーーッ!!
オネーさんの 知り合いに 「そいつが買った 商品は絶対 コケる」って 人がいるのよ
はぁ
福袋
古くはVHDとかβデッキ とかーゲーム機だとFC(ファミコン)とか PS(プレステ)とかは絶対買わ ないでぇー
ぴゅう太とか 3DOとか リンクスとか
天才的な嗅覚で ヒットしない商品ばっか 選んで買っちゃうの!
…悲しい天才だね
そいで今度 その彼が絶対 買うっつってんのが
あの わぁーっ! わぁーーっ!!
お願い だから 言わないで! …恐いの


ゲームソフトの値段も低価格ソフトが登場してソフトの適正価格という考え方が難しくなったよね
ぐずっ
電化製品みたいに定価が無くてオープンで発売されてるソフトもあるし
末端価格っていうんだっけ？
ヘロインじゃねっつの!!
店頭価格
そんな訳で…読者の皆様、今年は言いたいコトが一杯あったらしく色々なご意見を頂戴したんですが…
ココ最近で多かった内容を発表してよオネーさん
はーい
読者様からのお手紙ー
結構多かったのがねぇーー
『いい加減読者コーナーを落ち着かせて下さいゲーム批評様』っての
はぁ…スンません


『広告が入らなくて大丈夫かゲーム批評様』
…成程
『値段を安くしろ！ゲーム批評様』
……
『次号はあるのか？ゲーム批評様』
がああああああ！
編
編
編
あと…ゲーム業界を真剣に憂える専門学校のお兄さま方の訴えとか主婦のアンニュイな体験告白手記も
ソレ、なんか本を間違えてないか？
でもネとんでもないのがアシッド系
反則！
…ナニそれ？



それでは引き続き「読者ハガキのコーナー」をお楽しみください!

読者あっての本ですから

出稼ぎ版

特別出張版!!

やったね！　「読者本」（いきなり略称）発売記念に「龍子オネーさん」と「シシタン」がやってきたよ！　しかも、シシタンたちの存在を知らずに送ってきた過去のハガキ~~を曲祭り~~にも楽しいコメントをしてくれるよ!!

本文：がっぷ獅子丸

こんなとこまで来てくださって感謝の言葉もありません（編集部）

○シシタン：さてさて、ココでは31号から34号までのたくさん届いた葉書のなかから、もう一度チョイスしてみました。

●龍子おねーさん：いわゆる2番絞りという奴です！　決して敗者復活戦とか出涸らしの茶ではありませんよね、シシタン！

○オネーさん……。

■読者コーナーのイラストはいつになったら落ち着くんでしょうか？（福島県　永山遼）

○当分、コレで行く予定です。

●クオリティは飛龍センセのやる気次第ですので、読者及び編集部の方々は励ましのお便り・盆暮れ誕生日の付届けを怠らないよーに。ちなみに獅子丸センセは1月14日生まれだそーです（棒読み）。

■某社宣伝部にいる夫に「広告、募集してるよ」と言ったら「ゲーム……、年齢層低そうだな」とゆーので『エロの星の名の下に』を見せてあげた。（東京都　ウリクペン救助隊）

○結構本誌は年齢層高いです。

●ハイ、年頃の主婦がそんな記事読んでちゃダメ〜〜！　性の〜モラル意識が〜〜低下します〜ので絶対みちゃあダメ〜！。

■実はお願いがあるんです。ジャンル記号のはなしです。SLGとかAVGとかわかるんですけど、やっぱ難しいです。どうか目次とかに書いといてもらえないでしょうか。（愛知県　笠井千代美）

●ン、わかった！　浜野編集長にキック、言っとく!!

■読者のコーナーで、ゲームレビューサイトなどホームページ紹介のコーナーを作ってみてはどうでしょうか？（京都市　酒井希）

●ン、わかった！　コレも浜野編集長にキック、言っとく！

○とりあえず酒井氏のサイト、下記URLを覗いてみては如何でしょうか？

読者のイラストギャラリー

最近、皆様ネタに走る傾向が強くなっておりますが、ペンネームまで走らなくとも結構です。

高知県　EAP

メカ物は昨今、見ないので実に新鮮です。次は是非ずんずん教（のメカ）描いてください。



兵庫県　たっきゅう道

エロエロゆーな！



『のんたんのお部屋』
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/5746

■読者のページにもっと気合を入れてくれ。（千葉県　のべかずき）

○も、もっと?

■予算があるうちに、他誌にゲーム批評の広告を出してみては？『SAPIO』や『SPA!』『MONOマガジン』『プレイボーイ』あたりの購買層にアピールしてみては？　ゲーム雑誌に広告だすのも良いと思う。（東京都　前多亮児）

○そんな予算はないデス

●「ゲーム批評」読者はニッチのなかのニッチですので、一般人には本誌の中身を共感させるのも厳しいと思います。

容赦のないふたりのコメントが読めるのは「ゲーム批評」だけ!!

■ガイドブック、攻略本の特集をしてもらいたいです。会社によって何処に力を入れて作っているかが違うので、私は攻略本を読むのが好きです。モノによっては攻略本の前の準備本や、アンジェリークのように様々な関連本が出たりとなかなか多様化して面白いです。でも高い。（神奈川県　井原麻生）

○最近は攻略本も決しておいしくないデス。メーカーによっては建築業界並の談合とかあるし。

■以前のスタッフは戻ってこないんですか？（群馬県　小野彰子）

○ま、狭い業界ですから、そこかしこで見かけるんじゃないでしょうか。

■『ときメモ2』ヒロイン役・野田順子さんのプロフィールに『スーパーリアル麻雀P7』が入ってないのは事務所の方針なのでしょうか？（宮崎県　ぷうかJターボ）

○村上弘明が頑なにスカイライダーの頃を語りたがらないようなモノじゃないでしょうか。

●野田さん「光ちゃん」の声、そーとー無理して出してますよね。

■たいがいの批評が能書きから始まるのでうざい。でもオモロイ。（福岡県　コーヒー好き）

●どっちゃねん。

■早くもPS2について『発売後すぐには買わない方がいい』という話がでていますが、耐久性は大丈夫なのでしょうか？（神奈川県　誤銃連邦）

○まあソニー製ですし。

■俺の野望その1：『ゲームをまんべんなく浅くやる会（仮名）』創設。多勢で、会費集めて、そんで』ゲームを買って、どこかで集まってゲームや、語り（※原文ママ）目標は、『どんなゲームかとりあえず知るべし（遊ぶべし）』（東京都　河上康）

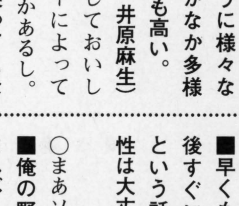
●訳ワカンネー事いってねーで受験に集中しろ馬場!!

■もっとクソゲーに愛を！　せっかくだから俺はこの赤の扉を選ぶぜ！（青森県　おにこんぼう）

●了解！

○……ま、彼もまだ16ですから……。

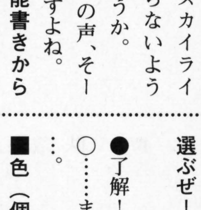
■色（個性）の濃い人間は、何かと嫌われやすい。最近それが



長野県　とーあ・かまた
ゲームでもアニメでも、お金だしといて胸糞悪くされるのは勘弁よね〜。



千葉県　桜シイン
イラストのコメントは辞退とのコトでしたので、ノーコメントというコトで。



岡山県　ねこくらげ
やかましい！

わかりました。確かに無色の白なら他人色になってでも溶け込めるけど、他人を塗りつぶすぐらい濃い色になって、太く短く生きていきたい。ヤマウチさんが顔射好きだと知りました。おお同志よ（笑）

（東京都　街みか後継者希望）

●学校教育で潰されるのは「個性」ではなく単なる「うぬぼれ」です。大抵の餓鬼は中途半端な個性を才能と勘違いしてやがりますから、そのテの「うぬぼれ」は学生の頃にキチンと叩き潰してやらないと、将来イタい目をみるものです。本物の個性っていうのは管理教育で潰されるようなヤワなもんではなく、どんなに説教しようがひっぱたこうがどうにもなりません。個性というのはそういうものです、と山口センセの有難いお言葉もありますけど、最後は余計です。

■（30号の）『ビブリボン』のレビュー、私も『スペースチャンネル5』のボス戦で何度となく詰まった身として、大いに共感するところがありました。ホント、最初の方だけでもいいからタイミングをゆるめにしてくれると助かるのにと思います。『スペースチャンネル5』の場合、それでもプレイさせる魅力があるから良かったのですが……。

（福岡県　天神）

●C社のN社長様はナニかってーと『ビブリボン』を引き合いに出しますが、そんなにアレが嫌いなんでしょうか？

■（本誌で募集している）ゲーム業界以外の広告っつーと、『こすぷれいヤーズぐれいと』とか『トルマリンブレス』とかそーゆー奴だな……。

（北海道　サクヤ此花）

○「レインボークリニック」とか開運誘導装置「フェティシュ・ストーン」でもイーんですけど、この際。

●こないだU社のN社長がレイクエンジェルにおまかせされてましたけど、街金はどーかとオネーさん思います。

■最近、インターネットにハマりすぎ。何かコレをやってる時ってゲームをやってる時に近い気がする。

（静岡県　牧田憲介）

○すべての娯楽産業は、時間の取り合いですから、そういう意味でゲームにとってインターネットと携帯電話が強敵です。

●NTT様、そろそろ「フレッツ・ISDN」の御返事を頂けないでしょうか。オネーさん待ちくたびれてます。

■これまでのRPG関連特集を読んで苦々しく思ったのですが、『桃太郎伝説』シリーズについても何かしら取り上げて下さい

（埼玉県　二代目伊集院光）

○シシタンも桃太郎シリーズ大好きです。GBアドバンスでも出るので楽しみですけど、アレぐらいイージーに遊べるRPGって最近少ないですよね。

●『ドラクエ』もあんなんなっちゃうし。

■マンガ『ゲーム業界、明日はしらない』を復活して。

（香川県　うどん）

○ソレハチョォ～ッット、デェ～～キィナイィ～～。

●ソォダンネェエ～～～～



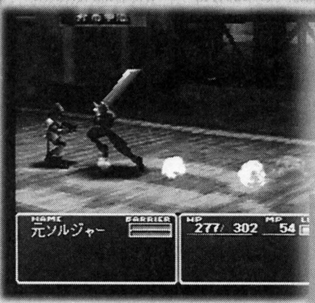
東京都　ダメ人間C・K・R
最近のコゲ氏のイラストはさらにまんじゅうみたいな顔になってますなあ。



広島県　ペギー皿山
このイラストで訴えたいテーマを50字以内で答えよ（15点）



京都府　玉　欣太（本物）
嘘つけこの野郎！（↑）





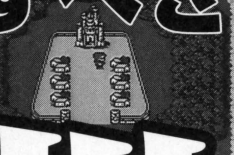
『ファイナルファンタジー』が、国民的RPG『ドラゴンクエスト』と並び称されるようになったのは、いつの頃からだったでしょうか。スーパーファミコンの『Ⅳ』？　人によっては、『Ⅲ』と答える人もいるでしょう。いずれにしろ、ファミコン世代にRPGを浸透させた偉大なる『DQ』に追いつき、人によっては追い越したと表現されるほどに成長しました。それ以来、ふたつの作品は、ゲームを語るうえでなくてはならないもののひとつになっています。ですが、1年、2年の間隔でコンスタントに発表される『FF』に対し、『DQ』は徐々に徐々に発表間隔を延ばしていき、かつてあった両作品を味わい比べる贅沢な時を過ごせなくなってしまいました。そして2000年を迎えた今年、奇しくも、本当に奇しくも両作品がわずか2ヶ月足らずの時をおいて、発売されたのです。これが読者にとって至福だったのか、続きすぎたシリーズ、長すぎた開発期間に対する辟易の気持ちだったのかは分かりません。しかし、『ゲーム批評』の読者ならば、きっと思ったことでしょう。「今こそ、この超大作たちを批評すべき時」だと。さあ、アナタはこの両雄をどうゲームの歴史に位置づけますか？

両作品とともに、読者から送られてきた、熱い投稿をお楽しみください。



世紀末に相まみえる！

すべき時！！





批評

特集



ドラゴンクエストⅦ & ファイナルファンタジーⅨ

2つの超大作、今こそ「批評」

「原点回帰」と「変わらぬシンプルさ」PS最期の超大作がみせたもの

『FF』はストーリー性、『DQ』はシステム。作品の根幹に関わるところに残念な部分を持った2作品だった

読者批評出身ライター
緋澄光一

ファイナルファンタジーⅨ

中途半端な感が否めない『FFⅨ』の原点回帰

考えてみれば、シリーズもののゲームというのは常に「定番」の塊である。それは、過去のシリーズを楽しんだプレイヤーが抵抗なく新作に入り込むための措置だが、ファンサービスといった意味合いも強いだろう。長い間シリーズを遊んでいるものなら誰でも、過去のシリーズで苦労して手に入れた思い出深いアイテムがあったり、愛着ある脇役のひとりやふたりは存在するはずだ。そうした思い入れのあるモノが登場するだけでも、ユーザーは新作をプレイしてみたい気持ちになる。

こうした定番は『ファイナルファンタジー』（以下『FF』）シリーズにもある。かつては『FF』の世界に「クリスタル」、「召喚獣」、「魔導士」などが登場するのは定番だった。しかし『FFⅦ』と『FFⅧ』では、ユーザーが慣れ親しんだ定番の一部が失われていた。もちろんそれは、まったく新しい世界観の確立といった、その作品ならでは斬新な試みがあったのだろう。だがやはり、定番あってこその『FF』と信じていたファンには寂しく感じられたのも事実である。

それが最新作の『FFⅨ』では、失われた定番が一気に復活することとなった。「原点回帰」のテーマの下に蘇った数々のキャラクターやアイテムなどは、過去に心躍らせてプレイした〝あの頃〟の『FF』の復活さえも、ファンに予感させた。この「原点回帰」というテーマは、単純に昔のシリーズに戻ることではなかった。『FFⅦ』や『FFⅧ』で培ってきた業界最高峰のグラフィック、映画的演出、独創的なシステムなどを活かしつつ、「定番」までをも復活させようという贅沢な内容だったのだ。こうなると、『FFⅨ』はシリーズ最高傑作となってしかるべきはず。しかし実際には、多くの矛盾を含んだ中途半端な作品という感が拭いきれなかった。

シリーズ未経験者に原点回帰は意味があるのか？

前述したように、『FFⅨ』のテーマは「原点回帰」。その言葉の下に、過去のシリーズの懐かしいモノがたくさん登場する。けれどもその楽しみを理解できるのは、あくまでも過去を知っているユーザーだけに限定されてしまう。一方に、PSで発売された『FFⅦ』以降のシリーズしか知らな

いユーザーが存在していることを忘れてはならない。彼らにとっては「原点回帰」と言われても、その意味を理解できないはずだ。「クリスタル」も「黒魔導士」もまったく新しいモノに過ぎず、そこには何の思い入れも愛着も感じられないだろう。そのような新規ユーザーが理解できないテーマならば、それを扱うべきではなかったのではないだろうか。少なくとも、新規ユーザーに対する配慮が必要だったはずだ。たとえ本作をプレイした新規ユーザーがどれほど「良かった」「感動した」と思っても、ゲームの根幹にあたるテーマに対して感慨がないのでは、本当の意味でゲームを楽しめたとは言えないだろう。

「原点回帰」において、たったひとつ、新規ユーザーにメリットがあるのは戦闘システムだと思われる。前作では「ジャンクション」という複雑なシステムを採用していたために、戸惑った人も多かった。しかし、本作での戦闘は非常にシンプルである。インターフェースも充実しているので、マニュアルなしで理解できる。特徴的なのは魔法や特技といったアビリティだ。アビリティはレベルが上がると自動的に覚えるものではなく、アイテムを装備することで修得できるようになっている。このシステムは「ジャンクション」よりも簡単で、初心者にも分かりやすくなっている。



シンプルで理解しやすい戦闘システムだが、そこにも欠点はあった。「ジタン」なら直接攻撃、「ビビ」なら魔法攻撃、「ガーネット」なら回復魔法といったように、各キャラクターの役割がはっきりしすぎているため、戦略パターンが限られがちなのだ。アビリティもキャラクターごとに覚えられるものが固定されており、さらに修得できる種類にそれほど違いがないため、結局は誰もが似かよった装備になってしまう。これでは、戦闘の魅力も半減してしまうというものだ。

もっとも重要なストーリー性にみられた欠陥

開発陣の心意気とは裏腹に中途半端感が否めない本作だが、それは『ＦＦ』シリーズの魅力のひとつであるストーリー部分にも窺える。『ＦＦ』の登場人物たちは個性的で、はっきりとした行動理念を持っている。彼らが悩みながらも苦難に立ち向かっていくからこそ、プレイヤーは共感を覚えるのだ。

『ＦＦⅨ』では主人公の「ジタン」を含めて、全部で8人の主要キャラクターが登場する。そして、8人それぞれのエピソードが積み重なることで本筋が展開されていく。「ジタン」は、自分が何者で何のために生きるのかという答えを探し、王女「ガーネット」は、王女としてではなくひとりの人間としてどうあるべきかを悩み、黒魔導士「ビビ」は、生きることの意味を求めている。確かに彼らのエピソードは感動的なのだが、語られるエピソードのほとんどが、その3人に偏っているのが不満だ。残りの5人のエピソードが少ないのである。特に「クイナ」と「サラマンダー」のエピソードがあまりに少なく、結局彼らが何を目的に旅をしているのか、よくわからないままに終わってしまう。これではプレイヤーが「ジタン」たち3人にしか共感できず、他のキャラクターはたんなる数合わせのような存在と思ってしまっても仕方がない。ストーリー重視のシリーズであるはずなのにこうした状況が生じてしまうのは、ストーリー性が中途半端だから、と言わざるを得ないだろう。本筋と3人のエピソードが良くできていたからこそ、この欠点が目立ってしまったのが残念でならない。

どんなゲームにも不満は存在するものだが、それが根幹であるテーマにあるのは致命的だろう。そもそも『FF』の原点とは、懐かしいキャラクターやアイテムにあるのではなく、RPGというジャンルの新たな可能性を広げようとする姿勢ではなかったのだろうか。だからこそユーザーは、安心して『FF』に夢を見ていられたのだと思うのだが。

ドラゴンクエストⅦ

快適さを重視する『DQⅦ』は保守的かつ挑戦的な作品

昨今のRPGは主人公の精神的成長を描くようなストーリー重視型が多い。プレイヤーに主人公の精神的な変化が直接伝わるので、感情移入しやすいからだろう。対して、『ドラゴンクエスト』（以下『DQ』）シリーズでは、主人公の内面は極力表現されない。少なくとも心の成長を描くようなタイプのストーリーではない。一言も話さない主人公がそれを象徴している。つまり、『DQ』はシステム重視型RPGなのである。なかでも重要なのは戦闘システムだろう。ゲームをクリアするまでには、数えきれないくらいの戦闘をこなさなければならない。『DQ』の戦闘は、コミカルな敵キャラクター、シンプルなシステム、テンポの良さ、遊び心といった要素がうまく解け合い、幾度もの戦いをこなしても苦にならない絶妙なバランスを持っている。

『DQⅦ』にも、それはしっかりと受け継がれていた。マイナーチェンジした転職システムや、仲間と話せる会話システムといった要素が付加されているものの、シンプルさや軽快なテンポなど、戦闘に不可欠な要素は失われていなかった。もうひとつ、PSで開発されるにあたって重要な部分がある。敵と遭遇したときのロード時間だ。そこで長い時間がかかってしまっては、プレイヤーはすぐにゲームを投げ出してしまうだろう。しかし、『DQⅦ』では戦闘画面への切り替わりは短時間で終わる。ほとんどロードを感じさせない。そのように快適なプレイ環境が整っているので、何回でも戦闘に臨めるのだ。シンプルすぎる2Dの戦闘画面はロード時間の短縮を図るための絶対条件だったのだろう。

戦闘シーンに代表されるように、『DQⅦ』ではグラフィックよりも快適性を重んじている。しかし、それは単に「快適」という一言だけでは片づけられない。『DQⅦ』は、グラフィックだけでなくゲームシステムも劇的と言えるほど変化がない。一見すると前作の『DQⅥ』からあまり進歩していないように感じてしまいがちだ。しかし、ゲームの主流がSFCからPSというハードに移行した時から、グラフィックが向上した反面、ロード時間がかかるという問題が常につきまとってきた。どちらを重視するかというジレンマにひとつの問題提起を投げかけたのが、この『DQⅦ』といえるだろう。制作者は、ゲームにとって……少なくとも『DQ』シリーズにとっては、グラフィックよりも快適な環境こそが最も大切であると、主張したかったのではないだろうか。さらに言えば、美麗なCGムービーなどを排したとしても（実際には多少のムービーは含まれているが）、戦闘や探索といった核となる部分があれば充分ゲームとして成立する、という主張もくみとれる。そこには、職人的ともいえる制作者の気概と、RPGの老舗というプライドが感じられてならない。その意味



で『DQⅦ』とは、表向きには変化が少ない保守的な作品のように見えて、実際には非常に挑戦的な作品だといえる。

面白さが伝わってきづらい マップコレクションシステム

『DQ』は戦闘システムを重視していると言ったが、本作の目玉であるマップコレクションシステムにも触れておこう。これは「不思議な石版」というアイテムを集めることで、石版に対応した過去の大陸へ行けるようになり、その世界の封印を解く（ボスを倒す、など）ことによって現代に大陸を蘇らせる、というものだ。ここで大切なのが石版を探す行為、つまり「探索」である。石版はボスモンスターから入手できる場合もあるが、ほとんどの場合はダンジョンや町中の宝箱から発見したり、人々からもらうことで手に入れる。そのために、ダンジョンや町を隅から隅までくまなく歩き、見えない部分はいちいちマップを回転させ、すべての人々に話しかける覚悟がなければ見つからないのだ。ひとつのダンジョンと町を過去、現代を含めて何度も探索する必要がある。過去と現代は主従関係にあり、過去で起こった出来事が、現代に影響を与える点も考慮しつつ、石版を集めていく。このようなシステムによって、プレイヤーは世界を実際よりも広く感じられるのである。

しかし、実際にはその過去と現代を行き来する面白さが、いまいち伝わってこない。その理由のひとつは、過去と現代のふたつの世界の関連性が薄いことが考えられる。過去で町をモンスターから救うと、そこでは英雄と呼ばれて神のように尊敬の対象となる。だが現代に戻ると、過去の出来事は単なる伝説でしかなく、人々の記憶からほとんど消えてしまっている。ふたつの世界を唯一繋いでいる伝説があやふやな昔話になってしまっているため、過去と現代の関連性が希薄に感じられ、ひいてはふたつの世界が存在する必然性を疑う結果となってしまった。結局、世界が過去と現代のふたつに分かれている理由は石版を置く場所を確保するためという、制作者の都合による部分が大きいのではないかと勘ぐりたくもなる。だから、石版を探すために過去と現代を探索することが機械的な作業に思え、余計に面倒に感じてしまうのだ。

ただ例外もある。ルーメンという町は、過去の行動によって現代の町が滅んだり、存在し続けたりする。これはプレイヤーに、その町の運命を決定できる選択権が与えられているということだ。他の町にもこのような工夫があれば、もっと過去と現代の必然性を感じられただろう。

マップコレクションシステムの導入によって、確かに世界は広く感じられた。だが、それが冒険心を奮い立たせる要因にならなかったのが残念である。

完成までにあまりに 長い年月がかかりすぎた

『DQⅦ』は細かい不満点はあるものの、ゲームとしては満足のいく出来である。やはりひとつの作品としての完成度は高い。だが、『DQ』という超大作の続編であり、しかも長い期間をかけて作られた作品としては、ファンを満足させられたとは思えない。たびたび発生するバグやフリーズの問題も大きい。ゲーム性という視点からは少々外れるので触れなかったが、商品性から考えれば致命的な欠陥と言わざるを得ない。

そしてやはり、最大の問題点は長すぎた製作期間だ。4年8ヶ月という製作期間のあいだに膨らんだファンの期待は、あまりに大きすぎた。この程度ならもっと早い時期に完成させることも可能だったのでは？　と思ってしまう。ひとりのファンとして、次回作はユーザーが離れないうちに発売されることを願うばかりである。

緋澄光一
（ひすみ・こういち）
ライター志望部門よりデビュー。『FFⅨ』のなわとびにはハマったが、今思うとあれだけ単純な作業を……。何時間も跳んでいた自分が怖い。仕事募集中。hisumi@mail.goo.ne.jp

初めて体験するふたつの超大作。あまりに異なる個性を持つ、両作品の評価は？

さまざまな要素を盛り込んだ『ＦＦⅨ』。文学的雰囲気を持った『ＤＱⅦ』。それぞれの味わいを比較してみる

読者批評出身ライター
山岸啓之

初心者だからこそ、あえて『ＦＦⅨ』『ドラクエⅦ』批評

まず最初に断っておきたい。私は『ドラゴンクエスト』（以下『ドラクエ』）を今まで自分で買ったことがなかった。友人宅へ遊びに行った時、やらせてもらったぐらいだ。『ファイナルファンタジー』（以下『ＦＦ』）に至ってはプレイ経験すらない。もともとＲＰＧは得意な方でないし、子供の時はゲームは友人と一緒にやるのが普通だったから、それで事足りていたのだ。

したがって、今回発売された『ＦＦⅨ』『ドラクエⅦ』の２タイトルについては、実質シリーズの初心者と言っていい。そんな状態で果たしてまともな批評ができるのだろうか？　その疑問は確かにあった。だが、初心者の目から見た、なにか新しい視点が見つかるかもしれない。そう思い、だからこそあえて、この２作品の批評に取り組んでみた。

さまざまな要素が充分に活かし切れていない『ＦＦⅨ』

まず『ＦＦⅨ』。言うまでもなく映像が美しい。これは素直に「良い」と言うべきだろう。これだけのものを作り出せるということは、それだけで驚嘆に値する。素晴らしいことは分かりきっているので、詳しいことはあえて書かない。

プレイ後、しばらくして困ったのが「取扱説明書」（以下「取説」）に関してだ。『ＦＦⅨ』には今までのゲームでいうところの「取説」がない。「取扱説明書に書いてあるようなことはプレイ中に順次説明されるので、重ねて文書で説明することはない」、と本来「取説」と呼ぶべきものに書いてある。実際ゲーム中に出てくる説明は「取説」を読むより分かりやすいし、テレビ画面と「取説」とを繰り返し見ながらプレイする必要がないのでありがたい。しかし、ＲＰＧのゲームシステムは概してたくさんの要素を持っており、それらを一度の説明で理解するのは大変なことだ。それを考えると、やはり説明が重複してでもきちんとした「取説」を作るか、常にヘルプが出るようにしてくれたほうが、より親切だったであろう。

そういった不十分さは、『ＦＦⅨ』のさまざまな要素の楽しませ方にも見受けられる。まず、「モグネット」、「アクティブタイムイベント（ＡＴＥ）」といった新機軸の要素。

「モグネット」はサブゲームのひとつとして考えれば十二分に楽しめる。しかし、本編とのつながりが分かりにくいように思えた。モーグリから預かった手紙を、別の

モーグリに渡すという「モグネット」の基本をつい忘れてしまい、セーブしただけでモーグリから立ち去ってしまうことが何度かあった。常に「取説」を意識しながら進めれば、そんなことはなかったと思うのだが……。

「ATE」は発生回数と選択肢の少なさに不満がある。序盤からバンバン本編に絡ませた方が良かった。イベントの選択によって、その後の本編の展開が大きく変わるようにするのも良かっただろう。

「戦闘シーン」も問題だ。各種の映像が長く、1回の攻撃に1分近い時間がかかることもざらだった。確かに迫力があるのは認めるが、同じビジュアルを何度も見せられるとさすがに飽きる。「大技」は雰囲気を出すために多少時間を取られるのは仕方ないとしても、回復魔法までいちいち同じ映像を流すことはあるまい。HPの数値も桁が大きすぎる。増減する数値が大きいために、敵にダメージをどれだけ与えたか、また自分がどれほどのダメージを受けたのか、今ひとつピンと来ない。それに比べてMPは数値の伸びが小さいため、すぐになくなってしまう。いきおい物理攻撃に頼る度合いが大きくなり、回復系の白魔法以外、せっかくの魔法をあまり使わずに戦うことになってしまった。さらにラスト近くなると主人公「ジタン」の「裏技」に頼る機会が多くなり、戦闘パターンが固定化してしまう始末。さまざまな攻撃パターンを駆使しなければ戦闘に勝てないようなバランスにすれば、用意されたビジュアルを充分活かせたと思うのだが……。



ストーリーについては、重箱の隅をつつこうと思えばいくらでも欠点は見つかる。バラエティに富んだキャラクターがたくさん登場するのはいい。しかし、「ジタン」とヒロイン「ガーネット」の物語がある程度進むと魅力あるサブキャラが出てきて、そっちに話の力点が移ってしまう。そして、しばらくするとまた主役ふたりの話に戻る。これではストーリーの軸が一定しない。ふたりに絞って話を進めるか、エピソードを削ってでもひとりひとりの物語を細かく描いて欲しかった。

とはいえ、これでもいいか、と納得してしまう気持ちもある。細かいストーリーはあのビジュアルの前に吹っ飛んでしまうからだ。言葉や人物の微妙な動きを見せるより、炎をドカンと爆発させたほうが、言葉以上になにかを語る、ということもあるのだから。

総合的に、ゲーム展開は至極スムーズな印象を受けた。フラグを立てるのも容易だし、次に何をすればいいかが比較的分かりやすかった。RPG慣れしている人にとっては物足りないかもしれないが、初心者にとってはプレイのモチベーションを維持するのに、ちょうどいい難易度だと思う。「取説」の簡略化も含め、プレイの快適性を追求したであろう部分は評価できる。が、それが不充分で中途半端な域にとどまってしまっている。簡単そうだからとなめてかかって、スキを突かれたようにプレイに行き詰まる部分もあった。いっそ割り切って、より簡単な作りにしても良かったのではないだろうか。

馴染みのシステムと歯ごたえある謎解き、そしてテキストで勝負した『ドラクエⅦ』

次に、『ドラクエⅦ』である。『FFⅨ』のあとだったので格段に映像のクオリティが落ちたことにびっくりした。しかし、それはそのままゲームとして劣っていることとは思わない。システムとストーリーで勝負しようという心意気が感じられるし、実際手応えのある作りになっていた。なにより、昔ながら



のデザインは懐かしさと安心感を感じさせてくれた。戦闘シーンも、サクサク進む心地よさがあった。「さくせん」コマンドを使えば自分以外のキャラは自動で戦ってくれるので、弱い魔物の時は実質オートの戦闘ができる。食事中でも心おきなくプレイできることは時間のかかるゲームなだけにありがたい。プレイの快適さと言う部分では非常に優れていると言えよう。

ゲームの難易度はどうか。『ドラクエⅦ』はしょっぱなからとんでもなく難しい謎解きを要求してくる。石碑などに書いてあるメッセージが文学的で（文章表現については後述する）、かなり頭を絞らねば謎が解けない。そこをクリアすればある程度楽になるのだが、石版が見つからなかったり、取り忘れてしまうなど、その後も難渋させられることに変わりはない。高度な謎解きは賛否両論あるところだろう。プレイヤーがあきらめてしまう可能性もある。そうでなくとも攻略本に頼って、自分で解く楽しみを半減させてしまう可能性だってある。だからプレイ当初は、ずいぶんと敷居の高いゲームだと感じた。

しかしその他の部分……システム面など、すべての要素は理解しやすいものになっているので苦労は少ない。マップが見にくい、などの細かい部分を除けば、初心者にもやさしいと言えよう。ただ、それは最初の謎が解けてからの話で、二次的情報（攻略本等）なしでは進めにくいことに変わりはない。

シナリオの随所に効果的な「難しい言い回し」を見受けられるのも特徴だった。たとえば戦闘中の敵キャラの攻撃説明。「○○は、きけんをかえりみず、アルスのふところにはいりこんだ！」というもの。戦闘画面の中にさりげなくこういったレトリックが使われると、プレイヤーの想像力を掻き立てられる。これらのレトリックの積み重ねが、ゲームに文学的雰囲気を与えている。石版の難解な文章も含め、作り手のテキストで勝負しようという気持ちが感じられた。

ビジュアル重視とテキスト重視の違いが感じさせた、異なる感動

以上、簡単にまとめると、『FFⅨ』は目で「魅せる」ことを主眼とした広い層に訴えかける作品、『ドラクエⅦ』はテキスト主体のゲームをやりこんだ人のための作品、と思える。

今、自分の文章を読み返してみると、『FFⅨ』に辛く、『ドラクエⅦ』に甘い評価をしているように見える。だが実は、心情的には『FFⅨ』の方が面白いように感じていたのだ。この客観的評価と主観的感想のズレがなぜ起きたのかはまだ分からないが、『FFⅨ』の視覚や聴覚などの五感に訴えかける作りと、『ドラクエⅦ』の考えることで感動を呼び起こす作りの差が原因だったのではないか、と今は考えている。





山岸啓之
（やまぎし・ひろゆき）
'72年生まれ。好きなジャンルはSLGです。まだまだ未熟な文章ですが、意見、感想、遠慮なくお願いします。時々、ゲーム批評BBSにも顔を出しています。



COVER ARTIST

飛龍乱

飛龍乱（ひりゅうらん）：まんが家
アダルトまんが誌にて表紙イラストとまんがの連載で活躍中。ゲーム批評本誌33号より、がっぷ獅子丸氏とともに「読者あっての本ですから」のイラスト及びまんがを大好評連載中。龍子オネーさんがブレイク寸前。

編集・発行　マイクロデザイン出版局
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL：03-3551-9563（編集）　FAX：03-3551-1208

読者によるソフト批評

FFⅨ批評 Special.1

『FFⅧ』の評判は本当に悪かった……。『FFⅨ』は、その印象を引きずって、ずいぶん敬遠されてしまったようです。しかし、フタを開けてみると各ゲーム雑誌の評判は上々。期待と不安の中、発売された大作『FFⅨ』。「ゲーム批評」の読者は、この作品をどのように受けとめたのでしょうか？



FFⅨ批評①
前作の反省を活かし、手堅くまとめた良作

「クリスタル、再び」との言葉に惹かれてプレイを始めた。正直なところ、ディスク1終了時にあまりの食い足りなさに「マジ!?」と叫んでしまった。使い古されたモチーフと強制的な進行のせいか、いささかの小粒感が終盤までつきまとう。しかしそれを補ってあまりある……とまでは言わないが、予想を超えて心に沁みる場面の多い作品であった。

台詞はよく練られている。特に真の主人公ともいえる魔道士ビビの成長が丁寧に描写されていることで、プレイヤーの感情移入を可能にしている。それ故、例えば同じ「帽子をかぶりなおす」という些細な動作も、序盤ではビビが大きな帽子の中に隠れてしまいたいかのように見えるが、やがてそれが自らを鼓舞する仕草となっていることを、プレイヤーは想像しうるのである。

中盤の、主人公とガーネットとのしばしの離別の場面は、たかだか数メートルの隔たりをも無限に感じさせる。それに先立つ主人公のヤケ酒（？）ともあいまって、いささかメロドラマ的ではあるものの、ふたりの淡い恋愛を描写するのに成功していると思う（ただし、そのあとエーコがいとも簡単にガーネットに接近してしまうのはどうかと思うが）。そのため、その後の救出劇では心底祝福したい気分にさせられた。

キャラクターの描写については少々惜しい点もあった。サラマンダーが主人公にからんでくる理由が、プレイの仕方によっては見られないイベントで明らかにされるため、進め方によってはただの数合わせのメンバーとしか思えないことである。イベントを見なくとも深読みしようと思えばできるが、興味深い人物でもあるし、なかなか笑える動機なだけに残念である。また、クイナが同道する理由もいささか弱いように感じられる。

前作、前々作では広げすぎた大風呂敷がそのままどっかへ飛んでいってしまった感のあった本シリーズだったが、今回は手堅くまとめたという印象が残った。超大作を期待する向きには不評であるかもしれないが、次回作も楽しみにしようという気にさせられた。

なお、本作では過去の『FF』シリーズで見られたアイテム、人物などが登場するものの、意地悪いオールドファンの深読みを予想したかのように「それ以上でもそれ以下でもなく」存在している。ゲーム世界に過剰に干渉してこないその突き放しっぷりは、ある意味爽快であった。

（東京都　ウリクペン救助隊）

◎楽しみにできる大作があるっていいですよね。『ＦＦ』はわりと短い期間に出てくれる大作。やはりその出来には期待してしまいます。だから『ＦＦⅧ』みたいのだと流石に辛い（笑）。『ＦＦⅨ』はおおむね好評ですね。

ＦＦⅨ批評②

乗れなすぎる物語に、自分だけの『Ⅸ』ワールドを考えた私

◎本文中に、ゲーム上のネタバレが含まれています。未プレイの方は、ご一考のうえお読み下さい。（編集部）

ストーリーに「乗る」ことができませんでした。「誰かを助けるのに理由がいるかい？」だそうです。が、理由（損得という意味でしょうね）はなくても動機はあった方がいいですよ。とにかく野放図に親切な主人公。『グランディア』のジャスティン少年が重なってヤな予感。案の定、天真爛漫なヒーローは、宇宙規模の冒険に緊張感のなさを与えてしまったようです。出生の秘密（今回もあるよ）にも動じません。某シンジ君ばりに、自我がブッ壊れるほどのクヨクヨ地獄にはしなくてもいいですよ。だけれど例えば……。冷酷な暴君だった少年ジタン。悪事がたたって半殺しの目にあわされるが、バクー率いる「タンタラス」に命を救われる。温かな心と命の尊さを知った彼の瞳には、冷たい眼差しは消えていた……なんてのはどうでしょうか。取って付けたようなサラマンダーのイベントがグッと引き立つし、エンディングの「ジタン」の行動（逆ブレードランナー）だって輝きを増すはずです。

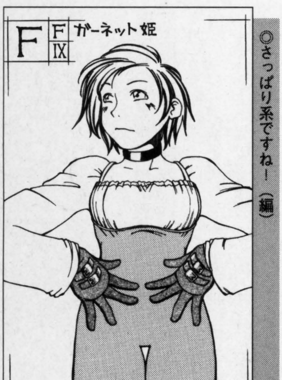
やたら自分を追いつめるヒロインのガーネットも不自然でした。そのくせ彼女のコンプレックスがなんだったのか、今でもわかりません。「自分らしさを見つけたら、それがみんなの理想の王女。背伸びして王女王女しなくていいんだよ」という解釈で合ってます？

他にも過程をおろそかにしている設定が目立ちます。物語の勘所、「テラの侵略」がまさにそう。ガーランドさんが一気に種明かしをしてくれたところによりますと「魂をこっそりすり替えちゃいますよ」ということらしいです。が、意志のない魂同士の話なもので、危機感がわいてきません。それ以前に、魂の器を作り出すテクノロジーがありながら侵略するとはこれ如何に？　ジタンに「武力で片をつければいいじゃん」なんて、もっともなつっこみをさせるくらいなら、よく考えたお膳立てが必要でした。例えばパート２……テラに追い出された土着の魂は地獄の苦痛を味わい、やがて殺意をみなぎらせるだけのモンスターへと転生してしまう。モンスターによる荒廃が進むと、惑星自体を魂の繭へと強引に作り変え、再び寄生ツアーを始めるテラ。繭を管理したり、モンスターから守るために人造人間が造られる（耐久性にばらつきがあるので、器としての採用は見送られた）……どうだ!!（ハア、ハア）矛盾もないし、我ながらグッドな設定。僕だけの『ＦＦⅨ』ワールドではそういうことにしておきました。

ビビのエピソードは合格。影の主人公です。ＳＦでは超古典なんですけど。アイデンティティを模索するロボットなんてのは。

以下は枝葉末節。

アビリティのエディットには時を忘れました。『アーマード・コア』で俺ロボをでっち上げたりする感覚です。「女の子をかばう」「リフレク返し」のように他者に影響、また



北海道　黒猫ジジ

は提携するアビリティが少ないのは惜しい。コマンド型アビリティも欲しい。「ちょうごう」とか。さらに楽しく悩めたはずです。

ありがちなコマンド合成に関しては、攻略本がないので合体メモを書きまくった自分が意外でした（ちょっと楽しかった）。飛空挺入手が後半なので、入れない店があったりして困ったなぁ。

戦闘は淡白。一撃で行動不能とか、全員に大ダメージが連続するとか。フェニックスの尾はもっと希少にするべきだと思うし、回復魔法も性能が良すぎます。なんだか『首領蜂』系ＳＴＧの自機の極太レーザーと敵の硬さ＆弾幕を彷彿とさせます。パワーじゃなくテクニックを競いたいです。

「アクティブタイムバトル」は例によって無意味でしたね。『天外魔境　真伝』みたく、直前にとった行動によってゲージの溜まるスピードが変わるというのはどうでしょう？

固有名詞もなんとかなりませんか。ギザマークだのヴブ砂漠だの……。トレノ、ジタンって既存の名詞でしょ？　ガイアとテラ。同じです。シナリオライターさんは抵抗を感じないのだろうか。ダガーって……。

（石川県　大石勝男）

◎う〜ん。物語に不満がつのると「こうすればいいのに〜！」と思ってしまうこと、ありますよね（笑）。『ＦＦ』の物語は、お世辞にも一級品といえないとは思いますが、次の時代の物語ゲームを作りだす礎となりうる作品だとは思います。

ＦＦⅨ批評③

コミュニケーションツールとしても原点回帰した『ＦＦⅨ』

昔、ゲームハードの主流がまだファミコンだった頃、ゲームはコミュニケーションツールだった。みんなが『マリオ』に熱中し、みんなが『ドラクエ』をやり、進み具合を話していた。ゲーム自体を楽しんでいたのは当然だが、それ以外に友達と攻略法や隠しイベントなどの話に盛り上がっていたものだ。周りの人たちとなにか共通の話題を持つことは、安心感と満足感を与えてくれる。

近年はゲーム市場が拡大し、ユーザーのニーズも細分化されてきている。ハードの主流がＰＳになったことで、任天堂全盛時代のようにメーカーが年間販売ソフト数の制限を受けることもなくなった。そのため、今までにないほどの量のゲームが販売されるようになる。結果、不特定多数のユーザーが同一のソフトをプレイすることもなくなってしまった。そんな中でも『ＦＦ』は『ドラクエ』と並ぶ大作ソフトであり、多くのユーザーがプレイする数少ないソフトのひとつである。

『ＦＦⅨ』は原点回帰をうたっている。それが初期の『ＦＦ』を目指したものだということは容易に想像がつく。しかしそれ以外に、ゲーム事体が本来持っていた魅力にも回帰しているのではないだろうか？

それは最初に述べたように、ゲームのコミュニケーションツールとしての面白さである。『ＦＦⅨ』では、コインやオークション、チョコボによる宝探し、各キャラの隠しイベントなど、やり込める要素がたくさん盛り込まれている。加えて、スクウェアは『ＦＦⅨ』発売前後から雑誌などに掲載する攻略情報を徹底的に規制していた。これは雑誌などではなく、ユーザー同士で情報を交換しつつやり込んでもらいたいというメーカーの配慮だと考えられる。メーカーの姿勢自体も原点回帰したといえるのではないだろうか。

本作に欠点がないとはいわない。しかし、ゲームのコミュニケーションツールとしての面白さを再認識させてくれた『ＦＦⅨ』とメーカーの狙いは、これからインターネットという新しいコミュニケーションのゲームに移行する時期において、大きな意味があるのではないだろうか。

（修田　真路）

◎『ＤＱ』にしろ『ＦＦ』にしろゲームをや

る人なら共通の話題になりうる作品の筆頭ですよね。ただ、『FF』の規制は次期オンライン事業への布石、という、うがった見方も。

FFⅨ批評④
カードゲーム本来の面白さを手放している『FFⅨ』のミニゲーム

『FFⅨ』では、ゲームを始めて数時間のうちにカードゲームのルール説明をする人物が3人も現れる。もちろんマニュアルにもルールは載っている。きっとみんなにプレイしてもらいたい自信作なのだろう。

しかし、このカードゲーム。その自信に見合うだけのものなのか。

カードには4ケタの記号が書いてある。ルールを説明するキャラが複数いるにもかかわらず、誰もその意味を教えてくれない。一応、数字が大きいほうが強いという記述はあるのだが、各桁の意味は考えろということらしい。戦略のキモとなる戦闘力についての説明をしないカードゲームがあるだろうか？

それでも手探りでプレイした。ルールは省くが、いたってシンプル。場札が頻繁にひっくりかえって、戦況の変化が楽しい。

しかし同じ絵柄のカードでも、記号の数値が違うものがあるのはなぜなんだろう。またゲームを続けていると、たまにカードの記号が変化（成長）することがあるようだ。

ある程度やると、記号の意味が攻撃力や防御力を表しているということは判る。しかし、戦力が上回っているはずのカードで攻撃をしかけても、なんのはずみか負けることがある。条件によっては、隣り合ったカード同士で「バトル」といわれる状態になるが、そこで表示される数字が乱数なのだ。しかも、この数字が相手より大きかったとしても、なぜか負けてしまうことが少なくない。

さらにカードをコレクションする要素がありながら、いざコンプリートしようとすると、持てる最大数が100枚なのに絵柄も100種類あるため、大量のカードを捨てることになってしまう。

同種のカードでも能力が違うものがあるのは、戦略に幅ができるということで肯定できる。カードが成長するのは単純に楽しい。気に入ったカードを愛着を持って長く使うこともできる。こういった要素は決して悪くない。

しかしバトルが運で処理されるのは、カードゲームとしては納得がいかない。それも2重に運の要素が加えられている。確かに、負けると思っていた戦闘なのに、思わぬコンボが決まって勝つ「うれしい誤算」もある。けれども明らかに弱い敵に戦いをしかけたのに負けるというのは釈然としない。せめてサイコロを振るように、乱数の決定がプレイヤーにまかされていれば印象も違うのだろうが……。また、コンプリートを目指して、各1枚ずつしかカードを持たないとすると、自然と手堅い戦いをすることになり、弱いカードがなければ育てられなくなってしまう。

結論としては、ミニゲームとしての間口の広さを追求しすぎて、カードゲーム本来のおもしろさや文法を手放してしまったということか。それが良いことなのか悪いことかなのか。プレイした各人の判断におまかせしたい。

（福岡県　ずみとし）

◎「カードゲームだけの批評」。いいですね。にしても、ほんっと分かりにくいルール！はやばやとプレイするのを止めて、クリアに邁進してしまいました。なさけない……。



◎クロノトリガー状態？（編）
京都府　小島シネマ復活希望

DQVII

読者によるソフト批評

DQVII批評 Special.2

5年……。中学2年生が高校を卒業してしまうほどの時を経て、ようやく発売された疑わざる超大作。技術、システム、グラフィック、物語、キャラクター、操作感覚、プレイ時間、etc……。語るべきことは山ほどあります。32ビット機で発売された、この作品に読者がくだした評価とは？



DQⅦ批評①
革新と伝統の狭間で つむがれた重厚なストーリー

95年12月に発売された前作以来、約4年8ヶ月ぶりの新作。難易度やプレイ時間など、発売前後にさまざまな情報や憶測が飛び交ったが、プレイ後の感想は『ドラゴンクエストⅦ』は間違いなくドラクエであったし、面白かった。しかし、いつものドラクエとはどこか違った気もした。それは、ストーリー本筋とは別に、様々な形で語られる「本当に恐いのは魔王よりも、それを恐れる人々の恐怖心が生み出した悲劇」という部分にあったのではないかと思う。なぜなら、その王道的ストーリーの陰に、勧善懲悪と単純なハッピーエンドだけでは割り切れない残酷さが潜んでいたからである。

『Ⅲ』以降のドラクエには、なにかしら悲劇的な側面が必ずあった。アレフガルドを救ったが、そのために元の世界に帰れなくなってしまった勇者ロト。『Ⅳ』の、愛するロザリーのために人間への復讐を誓い、自ら怪物となってしまったデスピサロ。波乱万丈の人生を送る『Ⅴ』の主人公。

『Ⅶ』では、主人公たちには厄災は降りかからないが（「キーファの件」については各自思うところはあると思うが）、冒険の先々で様々な悲劇が待っていた。今回は集めた「石版」により過去の世界に旅立ち、そこでの事件を解決することによって封印されていた大陸が現在の世界に出現する。一種のタイムパラドックス・ストーリーとなっているが、主人公アルスたちの活躍の陰で多くの場合、誰かしら犠牲者が出ている。

女戦士マチルダの悲しい最後を始めとして、掟に背いてユバールを去ったジャン。キーファとの別れ。石化した人々を救えなかった虚しさや、魔物にされた神父チビィのエピソード、etc……。犠牲とはならなくても、結局救われなかった人々も多い。ハーブ園をめぐる愛憎劇や、現代に戻って初めてわかるフォロッドのゼボットの末路など。前述の犠牲者も含めて、わかり合えない人々のエゴや悲しさが全編に流れている。

一見、明るくハートフルに見える世界。しかしその中で人の心に潜む残酷さが見え隠れしているため、全体には暗い印象を受けた。ただし、これは計算されている感もある。その悲しさゆえに敵に対する怒りも大きくなり、アルス＝プレイヤーに「この世界を救わねば」といった気持ちを起こさせる。それぞれの場所で待ちかまえる中ボスも、人々の恐怖する姿を楽しむような外道が多く、これら

の敵を倒したあとのカタルシスも大きい。
もちろん暗い話だけではなく、ダーマ神殿の開放劇など王道的なエピソードも多数存在する。過去の世界も、アルスたちが訪れる場所の時間軸が必ずしも一致していないため、ユバールのジャンとトゥーラ弾きの老薬師の関係や神父と黄金の女神像の足跡など、点と点で結ばれるストーリーについて、あまり語られないことで逆にプレイヤーの想像を掻き立てるようになっている。
以上のことから全体的なバランスはとれており、総合的な満足度も高いものになっていると思われる。
システム的にも今回大幅なマイナーチェンジが行なわれている。町をフルポリゴンにしたことで、画面を任意に回転させなければいろいろな発見ができない。謎解きもプレイヤー自身が頭を使わなければ突破できないものが多い。馬車システムの廃止と、それにともなうレギュラーの少人数化、多数のノンプレイヤーキャラクターの参加、仲間との会話など（これがかなり大きい）、仲間への親近感が深まるシステムになっていて、これは非常に好感が持てた。
反面、前時代的なグラフィックや、シリーズ未経験者に不親切な設計、高すぎる難易度、お使いイベントの多さに批判の声もある。しかし、難易度については一本道RPGに慣れてしまった今時のゲーマーに対する堀井氏からの挑戦状なのかもしれない。何年後になるかわからないが、次回作への期待が持てる非常に内容の濃い一本であったように思う。
最後にちょっと一言。エンディングテーマの終盤部分って『サイボーグ００９（カラー版）』の曲ですよね？　作曲者が同じとはいえ、こういう部分はどうかと思ってしまった。

（宮城県　Dr．むぺぺ）

◎「Dr．むぺぺ」さんの、物語への深い感慨が伝わってきます。丁寧に描かれた人々のセリフによって、彼らをとりまくひとつひとつのイベントが心に刻まれますよね。牧歌的とも思える素朴なCGが逆に悲しみを倍増させる、といったところでしょうか。

DQⅦ批評②

伝統に安住したゲームシステムに、悪い部分が目立った作品

発売延期が続き、ようやく満を持して登場した『ドラゴンクエストⅦ』。モンスターのアニメパターンやシナリオなどは良く作り込まれており、完成度は高い。しかし残念なことに、ゲーム部分がそれを補って余りある程に出来の悪いものであった。
その最も大きな理由として、転職システムが挙げられる。今回、モンスター職も含め、職業の種類が増えたことがこのゲームの売りのひとつになっていた。しかし、覚えられる呪文、特技がいくつかの職業に重複しているものが多すぎる。特技は上級職のいくつかを除いては似たような効果のものが目立つ。名称が違うだけで効果のまったく同じものも少なくない。また、前職との組み合わせによって覚えられる特技にも際立った特徴のあるものはほとんどなく、「職歴システム」などと目新しいように言うほどの代物ではない。
そもそも、戦闘システムに新しい要素がまったくなく、呪文や特技で得られる効果も古めかしいものばかりだ。戦闘システムや戦略部分の作りがどんどん進歩している現在、『DQⅦ』のそれはいま出回っている他の良作RPGに比べて大きく遅れをとっており、

◎カワイイ！（編）



岐阜県　今井とも

明らかに質の悪いゲームになってしまっている。

その他に新要素として「モンスターパーク」「移民の町」といったものがあるが、「モンスターパーク」については不親切な部分が目立つ。物語後半にならないと起こらないイベントにもかかわらず、それまでに出現したモンスターを集めるためにはわざわざ物語前半のフィールドへ行かなければならない。また、「まものせいそく図」というアイテムを持って行かないとモンスターを住まわせることができない。しかしそれ以前に、モンスターを集めることになんの意味があるのだろうか。ゲーム本筋と関係ない遊びの部分とはいえ、モンスターをなつかせるために延々と戦闘をくり返すことが楽しいとは思えないし、せっかくモンスターを集めても特にメリットもない。これでは、「モンスターパーク」は浅はかな発想だったといわざるを得ない。「モンスターパーク」や先に述べた職業など、このゲームのセールスポイントとなっている部分が、面白そうに見せるための形式的なものにしかなっておらず、実際のゲーム内容は非常に薄っぺらなものに思えてしまう。

他にも大きな問題として、ゲームのテンポの悪さがある。たとえば転職のためにわざわざダーマ神殿まで足を運ばなければならないこと。店などで商品を売買する時に表示されるメッセージが長いこと。あと何回戦えば次のレベルまで上がるのかといった情報がその場で得られないこと。ほかにも、意味のないことに時間を強要させる部分が多くある。特に、転職に関してはコマンド表示の中に転職できる項目を用意してもなんの問題もないはずだが……。それ以外にもザオラルなど復活系の技の失敗が非常にわずらわしい。どう考えても、失敗しないようにした方が良かったのではないだろうか。

これまで書いてきたことの中には「今までのDQシリーズがそうだったから」という部分もあるかも知れない。が、そういった不毛な考え方がある限り、DQのゲーム内容は進化せずに取り残されていくものだということを最後に断っておこう。（東京都 林川剛）

◎不満爆発！ という感じですね（笑）。確かに本作品に限らず、過去のシリーズでも「わずらわしい」と感じる部分はありました。ドラクエの場合、圧倒的に快適な部分が多いため、不満な部分が際だってしまう、というところもあるようです。堀井氏も前作からの「改善」には、相当の労力をつぎこんでいる



◎発売されて良かった（編）

東京都　ゴリくま

DQⅦ批評③ 変化することを拒む、良質な大作RPG

ドラクエはやはりRPGの最高峰だった。現在多数を占める、豪華ムービーや美麗なCGを売りにしたゲームの影響を受けてしまうのでは、と心配していたが杞憂だったようだ。

第一に、RPGの命であるゲームバランスが秀逸である。登場する敵キャラと主人公パーティのレベルは常に均衡している。また、ザコキャラだけなら力押しでも何とかなるが、ボスキャラに勝つためには戦闘力を温存しなければならない。つまり、頭を使う必要がある。ボス戦自体も、それぞれの特性を見極めたうえで戦術を練らなければ負けてしまう。とはいえ、考えるのが苦手な人ならば、時間をかけてレベルアップすればなんとかなる調整になっている。

Special.2 読者によるソフト批評

装備によるパワーアップも、戦闘になればすぐに効果が実感できるのも良い。手に入るお金も多すぎず少なすぎず、新しい町にいくたびに手持ちの金で「一点豪華」の装備にするか「全員均等」の装備にするか悩まされる。選択を迫られて迷うことが、とても楽しい。

このバランスは机上の計算ではなく、徹底的なテストプレイによってのみ生まれている。本作自体もテストプレイに時間をかけているのだろうが、初代『ドラクエ』から基本システム（特に戦闘関係）を継承していることで、いわば10年以上もの膨大なデータの集積のうえに作られている。これこそ他のゲームとドラクエを隔てる最大の強みであろう。

シナリオも素晴らしい。華麗なムービーによるお芝居を見なれた人には「地味な話」と思えるかもしれない。だが、考えてほしい。たとえば、映画はわずか2時間の中にストーリーが凝縮されている。だが、ゲームはどうか？　昨今のRPGなら短くても40～50時間はかかってしまう。優れたストーリーには、テンポの良さとそれに伴う緊張感の持続が必須である。ゲームは大作であるほどそれが間延びし、数日、あるいは数週間もプレイを続けるうちにストーリー全体の印象が薄れてしまう。今は当たり前のように入っているミニゲームの類もそれに拍車をかける。本筋から離れて遊んでいるうちに、これからなにをすべきなのか、忘れかけてしまうことすらある。

本来、ゲームと「映画的ストーリー」は相性の良くないものだ。ゲームの醍醐味は「自分自身が主人公となって物語を進める」ことなのだから。『ドラクエⅦ』のシナリオの基本進行は簡単である。不思議な石版を揃えて魔王に封印された世界を訪れては、解放してゆく。一話完結ものの感覚で、長いイベントでも数時間程度でクリアできる。遊びやすいため、目先の目標を見失うことはない。土台となるストーリーもシンプルなので、進むべき道を忘れて困ることがないのだ。

一方で、細かい部分の作りこみは職人芸の域に達している。シナリオ上では二度と訪れる必要のない町の人々も、ストーリーの進行にあわせて行動や会話内容が変わっていく。どこかの町を救うとそれが噂となって他の町に届くなど、ただ会話するだけでも楽しくなる仕掛けが満載だ。なにかイベントが起こるたびに、ついついすべての町を歩き回りたくなるほどである。

正面だけは綺麗だが裏に回ればベニヤ板の見える書き割りと、細部まで丁寧に作りこまれたジオラマの違いとでも言えばいいだろうか？　ドラクエが提供するのは単なるストーリーなどではなく、「冒険の世界」そのものである。そう理解しているスタッフが、表面的な派手さに目を奪われることなく、あえて地味な作業に惜しみない労力を注ぎ込んだ傑作。「RPGとして素晴らしいシナリオ」とはどんなものか。その答えがこれだ。

ドラクエを「変化のないゲーム」「よくも悪くもドラクエ」などと評する人は大勢いる。しかし「ドラクエである」ことの重要さ、それを維持する難しさを知ったうえで変化の意味を考えれば、印象はまるで異なってくるだろう。周囲の流れに惑わされず、ゲームとしての楽しさの本質を守り抜いた『ドラクエⅦ』。やはりRPGの最高峰と呼ぶにふさわしいものだった。

（大阪府　万場拳）

◎いまさらですが、本当にドラクエの作り込みの深さには恐れいります。堀井氏個人がこの膨大な情報をコントロールしているとは……。考えると目眩がします（笑）。

まとめ

いやー、参りました。『DQⅦ』の永遠かと思えるプレイ時間に（笑）。読者のなかにも「批評送りたくても終わらん！」という人が山ほどいたのではないでしょうか。そんな中、『DQⅦ』、そして『FFⅨ』批評に力作を投稿してくれたみなさん。本当にありがとうございました!!

読者あっての本ですから④

31号から34号までの読者の声をドバアッと放出!!



書けば載る
書かなきゃ載らぬ
アンケート
(兵庫県　デモモ工房員R・U)

お寄せいただいたアンケートハガキの返答を一挙掲載！　やってきました「ゲーム批評読者、生の声」。せっかく書いていただいたんです。あまさず、残さずガンガン載せます。これら読者の声が、ゲーム批評を育て、支えてるんですよ!

VOL. 31 育ちすぎた巨人、RPG



2000年2月3日発売／イラスト：飯田和敏

主な記事

第1特集はＲＰＧ。ゲームの歴史と共に発展を遂げ、現在では制作日数や開発費など、あらゆる面で「育ちすぎた」感のあるこのジャンルを、今一度見つめなおした。

和議申請のニュースに伴って企画されたデータイースト特集は、マニアの心をキャッチ。寺田克也氏、葛生千夏さんに応援メッセージをいただくなど、編集者の趣味を押し出した構成が好評を得る。

「エロの星の名の下にＤ.Ｓ.９」は、一部読者の要望を受けて復活。熱望していた読者からの喜びの声と共に、女性を中心とした批判の声もあり、編集部を悩ませた。

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（'99年12月〜2000年1月）

12月3日	ソニー　PS発売からの5年間で、生産出荷累計数7000万台突破と発表
12月16日	『スペースチャンネル5』(DC)発売
12月26日	渋谷にて「年末ぷよぷよ大イベント」が開催される
12月29日	『シェンムー 第一章 横須賀』(DC)発売
1月6日	『サモンナイト』(PS)発売
	『どこでもハムスター』(GB)発売
1月22日	幕張メッセで「次世代ワールドホビーフェア東京大会」が開催された(〜23日)
1月29日	スクウェア　『FFⅨ・Ⅹ・Ⅺ』を発表。プレイオンライン構想と共に、『FFⅪ』のオンラインゲーム化などを明らかにした。

31号紹介・主なソフト批評タイトル

ポケットモンスター金・銀（GB）
レジェンド オブ ドラグーン（PS）
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ（GB）
ヴァルキリープロファイル（PS）
シェンムー 一章 横須賀（DC）
Dの食卓2（DC）
魔剣X（DC）
グランツーリスモ2（PS）
ときめきメモリアル2（PS）
ミスタードリラー（AC）
スターツインズ（N64）
ダービーオーナーズクラブ（AC）

31号読者アンケートから・その1

あなたのプレイステーションの思い出を教えてください。

市場の拡大、流通の改革、ゲームのプロデュース方法などなど。新しさと、それに伴う問題を生み出しながらも世界的に受け入れられたPS。PS2が登場した今、このマシンにまつわる思い出を読者の方々に語っていただきました。

始めてプレイした時は、なんてセーブ、ロードが長いんだと思った。
（神奈川県　菅原みのり）

◆アクセスの遅さ、セーブ・ロードの遅さ。テンポが悪く、ゲームを楽しんだ思い出はない。
（神奈川県　ねむき）

◆セガハード一筋なので、思い出なんかありません。
（福井県　坂口昌典）

◆思い出っつーか、去年の12月に買ったばっか。私にとってはまだ新ハード。
（千葉県　カベジマイサム）

◆FCソフト70本を売って店のチケットに換え、PS本体を1400円、サターン本体を3000円、N64本体を7800円で買ったこと。
（愛知県　情報屋のマサ）

◆発売後すぐに購入したけど、当時はサターンとどっちにしようか迷ったものだ。結局PSにしたのは正解だったね。私のゲーム人生で一番遊んだハードとなったし。
（大阪府　かどまじんDK）

◎それは本当に喜ばしいです。他のハードにも面白いものがあるので、ぜひ遊んでみてください。

◆『トゥルーラブストーリー』やりたさに購入し、その後一旦手放すも『トゥルーラブ2』やりたさにまた購入。しかし、『2』にはイマイチはまれなかった……。
（新潟県　衣谷）

◆やっぱり、フロム・ソフトウェアに出会えたこと。ゲーム観が変わった。『アーマード・コア』シリーズのセンスの良さは他にない。
（新潟県　装甲核）

◆初めて『キングスフィールド』をプレイした時、本気で怖いと感じたこと。
（静岡県　松本賢一）

◎フロムは、PS2では本領発揮できていないような感じですね。

◆PCエンジンの『ときめきメモリアル』がPS・SSに移植されたこと。移植される前は外見で批判する奴が多かったので。そいつらが寝返って、PS・SS版にハマってたから、すげえムカツいた!!
（福島県　タリラリラン）

◆『ブシドーブレード』120本目の勝負。これは長かった。2時間以上は対戦してたもんな。
（京都府　スパルトイーKーTAM）

◆昨日の友は今日の友。バリバリの土星人だった私ですが、『鉄拳2』に釣られ、ソニーの軍門に下りました。
（石川県　K2G）

◎新規ゲーマーの方に説明すると、サターンは「土星人」をCMキャラに使ってたことがあったんです。トホホ……。

◆「PSが一番台数が出ているから」という理由だけで、他のハード向きと思えるソフトが、PSで出てしまうという嫌な現実を見てしまったこと（PSよりDCやGB向きのソフトもいっぱいあ

る)。

(愛知県　平山寛章)

◆『リッジレーサー』が動いているデモを見て、家庭用ゲーム機とは信じられず、思わず店員に尋ねてしまった。

(千葉県　まくってチャンプ)

◆サターン購入時にどちらにしようか迷い、結局買わなかったこと。今振り返っても、プレステで遊びたいのは『ネクタリス』と『トゥルーラブストーリー』の2本のみなので、PS2も様子見です。

(埼玉県　バルサス)

◆サターンから買い換えた時に、すごくデザインがよく見えた。サターンの太いケーブルは、今でも思い出すと引きちぎりたくなる。

(愛知県　本名以外なら何でも)

◎PSのRGBケーブルも極太で困りました。

◆『グラディウス外伝』目的でPS本体とセットで買ったら、直後にデュアルショック同梱バージョンが安く発売されたこと。

(長崎県　はまじ)

◆初めてプレステを買ったとき、メモリーカードの存在を知らなかった。それなしでセーブできないと分かったとき、「これ以上、出費するの!」と驚愕した。でも9Mメモリーカードは便利。

(茨城県　固い人)

◎9Mメモリー? それは非公認の? PS2は8Mですけど……。非公認の圧縮タイプには何度データを消されたことか(涙)。

◆『闘神伝』のゴミさ加減。

(秋田県　工藤修平)

◆セガの敵(笑)。ことごとくソフトをリメイク、しかもバージョンアップさせて奪っていく。

(愛知県　8本足)

◆メモリーカードのスロットがふたつあったこと。フタを開けてもリセットがかからないこと。

(東京都　サイレントピクシー)

◎事故でフタが開いちゃっても、閉めれば継続プレイできる確率が高いのはありがたかったです。

◆S端子が無くなる前に……と思って急いで買ったけど、いまだに使ったことないねぇ……。

(兵庫県　北野義弘)

◆初心会を(間接的に)ぶっ潰してくれた。それによって、任天堂支配下だったコンシューマ業界は解放され、ポストSFCの最有力候補だったN64は孤立無援に。任天堂って業界から嫌われてたんだなー。

(沖縄県　上間巧)

◎……。いいゲームばかり出すんですけどねぇ……。

◆スクウェアファンだったので『FFⅦ』のためにプレステ購入。プレイしてスクウェア嫌いになり、反動でセガファンになった。

(福岡県　八女晶子)

◆デュアルショック版を安売りされてたので買ったのですが、1年以上たってもまだ箱を開けてません。開けないままPS2が発売されそうです。

(岡山県　たう)

◎ソフトもないんですね……。

よく止まる。よく(メモリーが)消える。今までのゲーム機の中で一番の困ったちゃんでした。

(神奈川県　スミダ)



あなたにとっての'99年度CESA大賞は何ですか？

（'99年1月1日～12月31日発売のソフトが対象）

次号（32号）作成中に発表される日本ゲーム大賞（前CESA大賞）を、ひと足早く読者に決めていただこうという主旨で作られた設問です。結果、票が割れまくり、集計としてはとりとめなかったのですが、多種多様なタイトル群は圧巻でした。

PS版『グランディア』です。ゲームアーツが潰れませんように……。（広島県　ぶんちゃ）

◆『ペルソナ2・罪』です。（本当は『クライマックスランダーズ』でも良かった。なんだかんだ言っても好きだから……。）（千葉県　河島キョウジ）

◎どっちですか（笑）。（P77ワースト10参照）

◆『DDR』です。サントラもイイよッ！（京都府　卯月めい）

◆『俺屍』や『バイオ3』も面白かったが……。『輝く季節へ』は良かったけど移植やし、『Kanon』はPCやし……。（大阪府　やま～）

◎で……どれ？

◆キャラの能力をいつでもカスタマイズできるところや、アナログコントローラーによる操作の快適さで『サイレントボマー』。グラフィックもよくできてるし、なんといってもボムの爆発。（静岡県　ダメダメ）

◆『ワイルドアームズ2』なんだけど、全体的に「買おーかなー」とゆー気持ちにさせてくれるソフトが少ない1年だったと思う。（群馬県　ないよ）

◆『どこでもいっしょ』かな？ポケステ持ってないとあんまり面白くないのが難点だけど。小さいポケステの画面をフルに使って、トロがとにかく可愛く動こうとしている点が「やるな！」と思いました。（岐阜県　高速☆麦茶）

◆『パネキット』！って、まだ買っただけで封も開けてないんだけど……。でも'99年に一番「やられた！」と思ったゲームです。（愛知県　シモヤジルシ）

◎おお、マニアック！と思いきや、やってないじゃないですか！

◆『トルネコ2』！ただ、まだ邪悪の箱を封印していない。「ゆうれい」も「ファーラット」も「ミミック」も大嫌いだっ!!（千葉県　カベシマイサム）

◆間違いなく『ソウルキャリバー』！桜の花びら、ネズミ、タキのオパーイ（©伊集院光）、アイヴィーのケツ。SNKのポリゴン『サムスピ』も、このソフトの10分の1でもいいから作りこんで欲しいよ。（沖縄県　上間巧）

◆1回目はヒサンなラストを迎え、最近2回目やって見事に王になった『オウガバトル64』です。3回目はゼノキア人抜きでいこうと思う。（新潟県　島崎さとし）

◆『どこでもいっしょ』はある意味革命的だったと思う。（長野県　瀬山響）

◆別にナシ!!（北海道　人造人間21号）

◆『WIZARDRY New Age Of Llylegamyn』がやってないけど、やりたい

～!!

◎やってないのに大賞に推さないでください……。

（埼玉県　左真紀）

◆『ときめきメモリアルドラマシリーズ③旅立ちの詩』（SS版）は、PS版と合わせてもたぶん5～6万本しか売れてない。でもイイ。本編では描かれなかったヒロインたちの気持ちが伝わってくる素晴らしいソフト！

（東京都　ちくわぶ-is，ntちくわ）

◆やっぱり『FFⅧ』は大作だった。なんだかんだいっても最後までプレイしたし。

（千葉県　超！マキシマニア）

◆PC、国外もふくめると『エバークエスト』。コンシューマと国内にしぼると、良質な「続編モノ」は数多いが革新的とはいい難いモノが多く、特にない。

（千葉県　N岡）

◆『ポケットモンスター金&銀』！　もー、これしかないっしょ！

（岡山県　たう）

◆『ポケットモンスター金・銀』はコミュニケーションツールとしてのゲームのあり方を示していると思う。前作とあまり変わってないけど、インターフェースが良くなっているし、バグも少ないし、かなりこなれている印象を受ける。

（神奈川県　誤銃連邦）

◆売上げ、社会的影響、斬新なゲーム性、完成度に加えて海外での大・大・大ブレイクも考えて『ポケモン』が選ばれて欲しい。でも、個人的には『ドシン』。

（静岡県　K@ZU）

◎ズル。初めから『ドシン』といってください（笑）。

◆ない。うさんくさくて大嫌いなCESA大賞なんかにしちゃったら、大好きなソフトが傷物になるもん。

（群馬県　小野彰子）

◎あの……ゲーム批評用ということで書いていただけると……。

◆『To Heart』↓買った、萌えた、泣いた。

（茨城県　超議長）

◆PSの『To Heart』は、とても遊びやすくて物語も最高。マルチのラストは泣いた。

（福岡県　コーヒー好き）

◎ギャルゲー嫌いな人も、一度はプレイしたらどうでしょうか？

◆「クヤシいぐらいに面白い」ゲームって、私としては初めてだから『リトルマジック』（GBカラー専用）。20年ゲームやってて、こんなの初めて♥

（神奈川県　TAITO—U）

◆『セガラリー2』が私の大賞。ネット対戦は衝撃的でいろいろな出会いがあった。

（京都府　酒井希）

◆『カルドセプト』です。PSに移植されたことで、セーブデータが持ち運びやすくなり（メモリーカードだから）、ようやく対人戦ができるようになりました。あとは、「DCで通信対戦」ですね。

（北海道　斉藤章道）

そんなのがあったんですか。知りませんでした。

（東京都　河上康）



群馬県　キラーヴァージン　◎アナタが好きならそれでOK（編）

ゲーム批評の記事に意見あり！

読者批評コメント編

31号「読者批評」のライター志望部門（テーマは新作RPG）に掲載された『ドラゴンナイツ・グロリアス』の原稿。この記事に複数の反響がありました。といっても、著者の下田さんの原稿に対してではなく、編集部のコメントに対してのものだったのです。編集部では、下田さんの「低価格で遊びやすい『ドラゴンナイツ・グロリアス』に、ゲームの新しい可能性を見た（要約）」という原稿に以下のコメントを記しました。

●作品か商品かという問題よりも、ゲームに対する心構えが変わってしまう点が、低価格ゲームの凄さだと思います。じゃあすべてのゲームが1980円になったら、ゲームの文化はどうなるんだろう。缶コーヒーの新製品のように、とりあえずでたら買う、飽きたら捨てる、といった感じになるんだろうか。

このコメントに対する反響で代表的な意見だった「ガメ野連かいちょさん」の投稿を紹介します。

「低価格だけ」のソフトとは違う

31号「読者批評」の『ドラゴンナイツ・グロリアス』の原稿に対する編集部コメントで、このソフトをほかの低価格ゲームとひとくくりに考えているのではないか、と思える点が気になったので少し書かせてください。

『ドラゴンナイツ・グロリアス』の特徴には、低価格の割にはしっかり作ってあるという面もあります。しかし、それ以上に「おまけ」が多い点があげられます。1回遊んだだけで、このソフトの価値は理解できません。私はマニアではないので、1回遊んだゲームをもう一度やるのは正直言って苦痛です。しかしこのゲームには、それを克服させるだけの面白さが潜んでいます。

『ドラゴンナイツ・グロリアスは、あくまでパンドラマックスシリーズ第1弾であって、第2弾が『死者の呼ぶ館』となっています。今後出るシリーズ作品、それぞれと連動する仕掛けがあって、発売されるシリーズを買わなければ味わえない面白さが隠されているのです。つまり、中古に出してはいけない、ということです。ここらへんに商売としての巧さがあると思います。ですから、ほかの低価格商品とは異なり、飽きたら捨てられるだけの製品ではないはずです。おまけの充実ぶりにみられる購入者への配慮は、ほかの5800円で発売されている内容に乏しい「商品」より上といえます。

編集部から、低価格ソフトという一面でのコメントしかなかったのは残念でした。　（埼玉県　ガメ野連かいちょ）

ほかの方も『ドラゴンナイツ・グロリアス』は、飽きて捨てるような作品ではないといった主旨のものでした。これらの意見に対して、編集部コメントの意図をお話させていただきます。まず、あのコメントは「低価格」というキーワードに着目し、「低価格ソフト全般」について言及したものです。決して『ドラゴンナイツ・グロリアス』について語ったものではありません。そしてコメントの主旨です。現在、盛んに販売されている低価格ソフトには、安いかわりに内容のつまらないものも多い、という認識があると思います。このように内容の伴わない低価格ソフトを販売し続けると、ゲームが単なる使い捨てにすぎなくなってしまう、そのことをメーカー、ユーザーともに今一度考える必要があるのではないか、といったことを伝えたかったのです。

また、コメントにある「商品（性）」という言葉ですが、これはかいつまんでいえば「多くの人々に歓迎される要素を持ったモノ」という意味です。優れた作品には、必ず優れた商品性があります。決して「貶めるためのキーワード」ではないことをご理解ください。

編集部コメントは文字数に限界があるため、必要最小限の言説にとどまってしまいます。それ故、誤読される方々が出ることは否めません。今回は、複数の反響があったため、取り上げてみました。私たちもできる限り誤解を与えぬ、わかりやすい表現をしていきたいと考えております。　（編集部）

【作品紹介】
ドラゴンナイツ・グロリアス

ゲーム制作会社「パンドラボックス」が自社流通で出した、初のゲームソフト。これが第1弾となるパンドラマックスシリーズは、1980円という低価格に加え、完全新作、クオリティの高い作品性、シリーズのセーブデータを共有させる連動企画など、さまざまなトピックを盛り込んでいる。また、同シリーズは基本的にマルチエンディングと複数の分岐を用意しており、繰り返しプレイに耐える作風となっている。



2000年4月3日発行／イラスト：島本和彦

VOL.32 プレイステーションをブッ壊せ!

主な記事

PS2登場を期に、第1特集で初代PSを取り上げた。これまでのプレイステーションムーブメントの検証として、ゲーム、流通、広告の側面から考察を行い、PSがゲーム業界にもたらしたものをとらえ直した。

シリーズ「中古ソフト問題」では、ASSCが打ち出した中古許諾システムの試案に注目。新たな動きを見せる中古問題を追った。

また、名前を「日本ゲーム大賞」と変えたCESA大賞を独自に調査。風俗店の方にベスト10を出してもらうなど、皮肉も交えた誌面作りに挑戦した。

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（2000年2月～3月）

2月14日	セガ　DCによるインターネット接続者数が全世界で100万人を突破したと発表
2月24日	64DDによるネットワークサービス「ランドネット」開始
3月4日	PS2発売
3月10日	マイクロソフト　X－BOX（仮名）発表
3月29日	ソニー　PS2の起動ソフト125万台分の回収を発表
3月31日	「東京ゲームショウ2000春」開催。(～4月2日)
3月30日	『鉄拳 タッグトーナメント』(PS2)発売。

32号紹介・主なソフト批評タイトル

ポポロクロイス物語Ⅱ（PS）
ベイグラントストーリー（PS）
ROOMMANIA＃203（DC）
バイオハザード ガンサバイバー（PS）
東京バス案内（DC）
加奈～いもうと～（Win95／98）
カードヒーロー（GB）
機動戦士ガンダム ギレンの野望　ジオンの系譜（PS）
サンバDEアミーゴ（AC）
パワースマッシュ（AC）
バイオハザード コード：ベロニカ（DC）
スペースチャンネル5（DC）

PS2本体・ソフトを購入しましたか？ タイトル名・理由などありましたら教えてください

PS2ついに登場。しかし、数ヶ月経つうちに早くも暗雲が……。ゲーム批評読者は、この話題のハードを購入したのでしょうか。そして、買った方は果たして「ゲームで遊んでいる」のでしょうか。PS2の実体に迫ります。

PS2 ソフトなければ ただの箱。
（岡山県 うどん）

◆購入せず。「毒見」役はパス。でも、『無限のリヴァイアス』の影響で、DVD機としての興味あり。
（茨城県 超議長）

◆とりあえず『マトリックス』は買っておいた。PS2初のミリオンになると思う。
（東京都 野崎源太郎）

◆本体と『リッジレーサーV』を購入。ソフトは単にPS2の性能を見たかったから。本体はDVDプレイヤーとして使うつもり。ゲームならPS1で充分。
（神奈川県 飯島浩之）

◎PS2購入理由筆頭！ という意見ですね（？）。

◆購入したいけど、どこにも売ってない。ソフトは腐るほど売ってるのに。
（岐阜県 今井とも）

◆『リッジレーサーV』を買った。全シリーズやってきたから。でも面白くなかった。『A列車で行こうⅥ』を買った。でも容量取りすぎ。SLG好きだから。『ファンタビジョン』を買った。気楽にできそうだったから。面白い！
（滋賀県 New House）

◎最後に面白いものがあってホッとしました（笑）。

◆本体だけ購入しました。イトーヨーカドー勤務の父が、予約キャンセルの在庫を完売しないと、次回入荷量を減らされてしまうというので、社員が買い取ったわけです。
（千葉県 真実の掟）

◎どわー。なんか悲しいぃ。

◆購入しなかった。理由。①初期ロットは壊れやすいから（笑）。②シャギりまくってるから③まだまだDCでいけるから。
（北海道 人造人間21号）

◆買っていません!! でも友達が持っているんで見せてもらったのですが、性能だけは恐ろしいモノがありますな。おおかたの予想通り初期ロットがダメダメだったのには、呆れをとおりこして笑ってしまいましたが。
（静岡県 牧田憲介）

◎海外DVDが見られる特典があったじゃないですか（笑）。

◆PSソフトの倍速再生機能はありがたい。けど、DVDはどうでもいいし、発表されているタイトルの中に買ってまでやりたいものもない。何より耐久性が心配なのであと1～2年は見送るつもり。
（神奈川県 誤銃連邦）

◆「ちょっと高性能なPS1」として使うために購入予定。
（静岡県 将軍KYワカマツ）

◎読み込みスピードのアップと大容量メモリーカードは、魅力的ですよね。

◆ズバリ！ 『ドラムマニア』のために買いました。ただ、あたり

まえなんだけど、専用コントローラーを叩くと「ポコッ」って音がするのがマヌケ。ゲーセンみたくカッコいいのは望めないのね（涙）。
（愛知県　副島圭子）

◎「ドラムマニアプロ」とかいってホンモノそっくりなのが出たら、買う人いるんでしょうか？

◆『パラッパ』待ち!!
（静岡県　K@ZU）

◎出るんですか？

◆近くのコンビニで本体を購入。周囲から羨望のまなざしを一身に受けながらでした（←すごく快感だった）。買ったソフトはまだ『ファンタビジョン』のみ。『メタルギア ソリッド2』までは初代プレステのソフトで楽しみたいと思います。
（福岡県　城戸裕）

◎長ーい年月、経ちそうですが……。待てますか？

◆いいえ買いません。かしこい消費者だから。
（静岡県　鈴木）

◆どうせ、いつものように値段を下げるでしょ。
（愛知県　イナガキ）

◆プレステクラブ会員なので、優先的に購入できると思いこみ（DCではあった）、ノンビリかまえていたら見事、買い損なった。本体価格が下がるまで買わない（すねた）。
（千葉県　まくってチャンプ）

◎それはSCEが悪い。

◆DVD機能をエサにした販売戦略に引っかかるほどお人良しじゃない。グラフィックがキレイになっただけで内容スカスカ。どこがゲーム機なんだよ、ソニー!!
（福島県　タリラリラン）

◆NO。妙に主人が欲しがったのがすごく不安です。主人が欲しがったハードはすべてポシャッたから。
（大阪府　やくたたず）

◎何を欲しがったんでしょうか？ 3DO？　ジャガー？

◆購入してませんし、当分するつもりもなかったんですが……。『アンジェリーク トロワ』が秋にPS2で出ると聞いた日にゃ買いますよ。発売前には（そんなもんです）。
（神奈川県　井原麻生）

◎正しいファンの姿です。

◆『決戦』などのソフトは、発売日に購入。本体は4月頃にようやく購入できた。で、プレイしているのはPS用ソフトの『ジオンの系譜』……。
（大阪府　やま～）

◆単に『鉄拳』シリーズが好きだからということで特別の期待もなく『鉄拳タッグトーナメント』を購入。しかし本体はいまだ買えず、ソフトを見つめるのみ……。
（茨城県　ランドネットの友）

◎ソフトを先に購入する方って、やはりいるんですねぇ……。

◆どうもPS2はピンとこない。自分の中でもなぜか盛り上がらない。
（東京都　K）

◆欲しい。『デッドオアアライブ2』のオッパイゆれゆれCM見たので。
（京都府　福島輝人）

◎どーですか、お客さん。

『クレイジークライマー2』を移植するってのなら購入を考えてもいい。
（岩手県　バニッシュモンスター）



32号読者アンケートから・その2

中古ソフト問題に関して、ＡＣＣＳの試案をどう思われますか？

中古ソフトを否としてきたＡＣＣＳ（社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会）が、２０００年２月に「中古許諾システム」の試案を発表。発売後３ヶ月の中古販売禁止、売り上げ７％の支払いなど、提示された試案に読者は何を思ったのでしょうか。

中古販売をやめさせたいなら、絶版をなくせ!!（栃木県　若井田学）

◆メーカーごと、ソフトごとの契約というのは理解できないけど……最初はこのくらいからでいいのかな？（大阪府　Ｔｏｍ.Ｃ）

◆素人でも考えつく、ある種現実的なアイデアだと思う。できれば第3者機関でなく、メーカー、小売店の共同出資機関が運営するのが理想的だと思う。（東京都　Ｋ）

◆中古販売をなくすと、消費者は高いお金を出して新品を買わなくてはならない。逆に認めてしまうと、メーカーさんの利益が減ってしまう。両者に公平にするにはそのほうが（今回の試案）イイと思う。（広島県　しんちゃん）

◆とりあえず試案が出されたことは良いと思う。あとは、メーカーが目先の利権ばかり追わないことが大切。（山形県　富樫多佳志）

◆まあ、少しは「進んだ」かな？（富山県　ヴリ）

◆記事を読んだ限りでは、「これをキッカケに……」という雰囲気を強く感じました。（新潟県　グチが多かった男）

◎動きだしてみないと分からないこともありますよね。

◆新団体を作って新たな中間マージンを生むよりも、メーカーやショップ、現存するゲーム関係団体で、「日本的な折り合い」をつけた方が業界の発展にブレーキをかけないでいいと思う。（大阪府　佐藤真）

◆私、独自の案として、メーカーが中古を買い上げるシステムにしなさい!!　以上。（青森県　中村光彦）

◆私は自分の所有財産（ソフト）を他人（ＣＥＳＡ・ＡＣＣＳ）に指図されたくありません。（東京都　関東2号）

◆いつかＴＶでこの問題が取り上げられていたが、その時メーカー側の人は「クリエイターへの利益還元」と言っていた。ならば制作現場において彼らにもっと権力を与えるべき。（埼玉県　ストーカー万歳）

◎クリエイターにしてみれば、「オレたちはダシ？」という感じでしょうか……。ペンネームは×。

◆ゲームソフトが売れないのを、ユーザーや中古店のせいにするのは理解に苦しむ。（神奈川県　飯島浩之）

◆私はバカだから難しいことは良く分からないんですけど、中古販売がね、禁止される商品なんてあってはならないと思うのです。時代はリサイクルブームですしねえ。（北海道　花見月）

◎ＣＤを捨てる、というのは抵抗がスゴクありますよね。

◆それよりも、中古ソフト屋に支払われた消費税が正しく国庫に納め

られているかどうかが知りたい。
（高知県　糧満）

◆中古ソフトは、ゲームの適正な価値をはかる尺度として考えているので、今後も存続してほしい。
（静岡県　KENNY）

◆ようやく『君の気持ち、僕のこころ』（タカラ）を入手。まさに中古市場のおかげです。
（北海道　斎藤章道）

◆ここでも存在自体がうさん臭い「頒布権」を振りかざしてるのが納得いかない。一度ソフトを売ったあと、再び中古で稼ぐってのは都合が良すぎる。
（神奈川県　川瀬哲）

◆メーカーサイドは自分たちのやっていることを理解し、反省したうえで試案をだしてほしい。
（神奈川県　誤銃連邦）

◆よく分かんないけど、「売上げの何%を支払え」っていったら、中古ソフトの値段が上がるよね。それに中古販売は3ヶ月待ちらしいけど、ライトユーザーは欲しいソフトをきっと忘れちゃうよ。
（茨城県　スキトキメトキス）

◆メーカーも大変だってことは分かるけれど、だからといって禁止期間はいらないと思う。（結局、今までと同じことでは？
（群馬県　キラーヴァージン）

◆「許諾」か……。あまりよい響きではありませんが、いつまでもつっぱねていても仕方ないとは思います。が、禁止期間の3ヶ月はどうかと。
（福岡県　元なかなかやる書店員）

◆中古問題で常に思うのは、ユーザーの出る幕ではないということ。決まったことに従うしかないやん。
（和歌山県　ぢこ）

◎これもある意味、達観したご意見。知人が「お前らの金儲けは、どうでもいい！　資本主義社会なんだから、その倫理に従ってやればいいだろ！」といってましたが。

◆頼むからユーザーの方を向いてくれよ。メーカーと売り手との間だけで問題をいじくっているんじゃない？　あいかわらず。
（青森県　三浦冬蜂）

◆どーだっていいんよ。〝アホくさ〟ですわ。（兵庫県　おやてん）

◆大岡裁きを本人の主観でやってるような感じ。世の中は悪い人が8割、良い人2割の比率かな？
（大阪府　早田佳孝）

◆ふざけるな！　と思った。売れないよりはマシだと思ってほしいです、メーカーさんは。
（北海道　ポコペンペン）

◆使用料はともかく、中古販売の禁止期間を設けるのは賛成。最近のソフト開発費の高騰や中小メーカーの倒産などを考えるといまのままではヤバイと思うし。
（静岡県　将軍KYワカマツ）

◆つまんないゲームを大量に出しまくるメーカーさんにも問題が、新品を売る努力が感じられないショップにも不満がある。
（静岡県　K@ZU）

俺なんぞがどうこう言っても始まらないっス。
（宮城県　草人）



岐阜県　今井とも　◎ちっこい兵士がカワイイ（編）

ゲーム批評に

言いたい
聞いて
もの申す

ゲーム批評に言いたい放題 PART.1

批評というものを取り扱っているためか、本誌にはどとーのごとく、意見、批判が寄せられます。応援のハガキも少なくないのがアリガタイことですが……。そんな様々な反響を、ここに掲載！「読者の声、しかと受け止めさせていただきます」。

◆悪ふざけの過ぎた自己満足なページが多すぎます！　読者から780円もとっておいて、よく、あんなページ埋めみたいな真似ができますね。　（兵庫県　ま。）

◎いきなり厳しい意見……。

◆表紙デザインのテレカはやめたのですか？　（愛知県　もりさん）

◎そうです。告知をしっかりできなくて、申し訳ありません。32号より、過去の表紙テレカを含めた「当社オリジナルテレホンカード」とさせていただいております。34号なども「サムシング吉松さんの表紙イラスト、絶対欲しい!!」といった記述が何度も見られ、心苦しいものがありました……。

◆なんだか『ゲーム批評』も大変なようですが（日を追うごとに）裏表なく業界の今を知れる唯一の雑誌です。（いろんなことに）負けないで下さい。　（東京都　竹之内毅）

◎くじけずガンバリます。

◆『読者あっての本ですから』は発売日をハッキリさせて発表して下さい。あと、どこにでも売ってください。前号は探すの大変だったんですよ!!（岐阜県　今井とも）

◎ふぇ～。スミマセン……。発売日は、ホームページに告知することで対応したいと思います（ネット環境のない方には申し訳ないですが……）。本屋さんに予約していただければ確実に入手できますよ。

◆デコ、ヒューマン、コンパイルに続いて『ゲーム批評』が遠いところへ行ってしまわないことをいのってます。　（北海道　ポコポコペン）

◎ここにいるよぉぉぉ～（遠ざかる声）。

◆批評の部分が少ない。市場やメーカーの内部事情なんかよりも、ゲームソフトについて批評してほしい。　（広島県　ぶんちゃ）

◎真摯に検討したいと思います。

◆いっそ「業界外広告募集中」をキャッチフレーズにしてしまえばいいのでは？　（秋田県　ＱＥＤ）

◎……。

◆アンケートハガキの締め切りはいつでしょうか？　どこにも書いてないし。　（京都府　蒼天巳死）

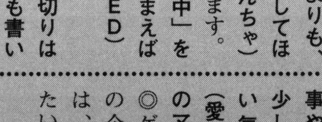
◎送付自体はいつまでも受け付けていますが、読者ページ等への掲載をご希望ですと、発売日から3、4週間後くらいまでにお送りいただけるとベターです。

◆「Ｒｅａｄｅｒ'ｓ　ｃｒｉｔｉｑｕｅ」、もっとページ数を増やしてほしい。やっぱりユーザーの声を多く載せるべきです。　（北海道　きりしま光太郎）

◎実は「要望する人」と「つまらない」という人と、二分化しているコーナーでもあるんです。

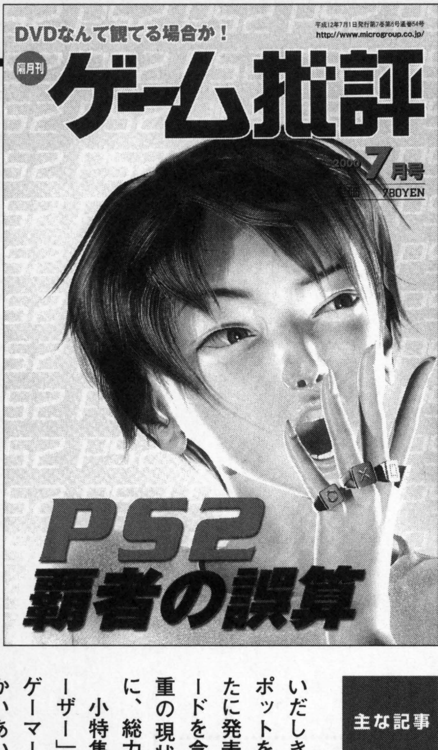
◆記事にゲームの音楽に対する評価がほとんどないんですよね。着メロ以外でゲーム音楽に関する記事や雑誌がもう少しあってもいい気がします。　（愛知県　情報屋のマサ）

◎ゲームの音楽の企画については、ぜひ検討したいですね。



福岡県　カゼ・イユン　◎カワイイので載せました。

VOL.33 PS2 覇者の誤算



2000年6月3日発売／イラスト：由水桂

主な記事

2000年3月4日の発売日から3ヶ月。当初の盛り上がりとは裏腹に、その価値を見いだしきれない状態のPS2にスポットを当てた。ソフト批評、新たに発表されたXBOXと既存ハードを含めた検証など、ハード偏重の現状というキーワードを元に、総力特集をお送りした。

小特集では「ネットとゲームユーザー」と題して、ネット時代のゲーマーがどのようにネットと向かいあい、向かい合うべきかをレポート。ネットを使わない若年層の読者などから、多数の反響があった。

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（2000年4月～5月）

4月27日	『メタルギア ゴーストバベル』（GB）発売
4月27日	『サンバDEアミーゴ』（DC）発売
5月10日	エニックス 『ドラゴンクエストVII』の発売日を8月26日に変更すると発表
5月11日	SCE 北米でのPS2発売を決定
5月11日	「E3」開催（～13日）
5月17日	スクウェア 『FF IX』発売日を7月7日に変更
5月24日	任天堂 ゲームボーイアドバンスの発売を2000年末に延期すると発表
5月26日	セガ 入交社長退任を発表。大川功会長が社長へ

33号ソフト批評タイトル

リッジレーサーV（PS2）
鉄拳 タッグトーナメント（PS2）
デッド オア アライブ2（PS2）
ストリートファイターEX3（PS2）
ファンタビジョン＆I.Q REMIX+（PS2）
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（DC）
クレイジータクシー（DC）
サンバDEアミーゴ（DC）
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（N64）
糸井重里のバス釣りNo.1 決定版（N64）
メタルギア ゴーストバベル（GBC）
あいたくて… your smiles in my heart （PS）

あなたのパソコン18禁美少女ゲーム初体験は何ですか? また、美少女ゲームを動物に例えると何ですか?

メディアとエッチは切り離せないもの。コンピュータゲームにも初期の頃から、18禁ゲームがありました。みなさんの初体験Hゲーは、何だったのでしょう? ついでに動物にも、例えてもらいました。なかなか面白い返答が多かったです。

『同級生』。これにハマってなきゃいまの仕事(ゲームショップ店員)やっていません。
(愛媛県 ぷらむりーふ)

◆初体験は『下級生』。動物に例えるならメカ猫。(あまり柔らかそうなイメージがないので)
(福岡県 天神)

◆初めてのHゲーは『プロスチューデントG』です。動物に例えるなら、ツチノコっぽい。「こんな人間いない、こんなことありえない」と思いながら結局踊らされてしまうから。 (岡山県 RYO)

◎みなさん、アンビバレンツな思いでやってるんですね……。

◆子猫。 (香川県 虎吉浩一)

◆うさぎかな。 (福岡県 みふぃ)

◆リス? (栃木県 GMJ)

◎このへんは、ごくまっとうなお答え。

◆例えると動物園にいるライオン(エサを捜さずに、じっとしているだけでエサがくる。つまり苦労がない。) (大阪府 芝元竜也)

◆オスのクジャク。見た目がうるさいから。 (栃木県 橘畑夏美)

◎このへんからドンドンすごくなっていきます……。

◆犬かな。主人公に従順なキャラとかいっぱい出ますし。 (東京都 喜一)

◆ネコ。女の子の反応が攻略の仕方で、ギャップが気まぐれなネコのごとく極端(最近はネコ的単調なシナリオは少なくなったが)。 (静岡県 牧田憲介)

◆やったことはないのですが、例えるならミトコンドリアかプラナリアです。 (神奈川県 中野達雄)

◎増殖ってこと? エロゲーが?

◆純粋に生きている動物たちに失礼だから人間。
(群馬県 風の中のマリー)

◆(例えると)ペガサス? やるからには現実と仮想の区別がつかなくなるくらい突っ走れ!
(千葉県 真実の徒)

◆初体験はまだなし。例えるなら黒ヒョウです。
(埼玉県 アダツェ)

◎じゃあ、黒ヒョウって発想はどっから出てきたんでしょう?

◆例えるなら、正体がつかめないので「ヌエ」。
(大阪府 藤岡賢一)

◆例えるなら「101匹わんちゃん」。一見、グラフィックやストーリーなど多種多様にみえるが、結局どれも似たような内容。
(愛知県 情報屋のマサ)

◆カメレオン。色々バージョンが変わっても本質は同じ。
(神奈川県 井原麻生)

◆例えると、ムカデとか。存在は認めるけど、目に見えるところに出てくるなって感じかな。けぎらいしてすまん。 (大分県 こはく)

◆つまらんこと質問するんじゃねえ。
(奈良県 BEL最中)

◆爬虫類に似ているかな。好きな人は好き。嫌いな人は嫌い。周りの空気の温度で活動の度合いが違う。（宮城県　草人）

◆ぶたやろ。（兵庫県　おやてん）

◆日本競馬界における外国産馬にたとえられる。なにかと規制は受けるがコンスタントに走る（＝おもしろい）、稼ぐ（＝売れる）、「血」を残す（＝影響をうけた作品がでる）。
（愛媛県　ぷらむりーふ）

◆例えると……アマミノクロウサギ？（千葉県　村山洋巨）

◎なぜ、そこまで特定を……。

◆パンダかな。見た目はいいけどけっこうコワい（何が？）。
（神奈川県　誤銃連邦）

◆猿か人間。せっそうがない。
（愛知県　なるお）

◆なぜ動物にたとえるのか。不思議な質問だ。
（沖縄県　Ｂショップ）

◆ギャルゲーはたぶん、よほどのことがない限りやらないと思います。（大阪府　Ｖｅｎｕｓ）

◎よほどの事態とは果たして？

◆『東京ナンパストリート』が最初のプレイか。ＭＳＸ１用だったし。テープだったなぁ。（しみじみ）。
（東京都　うぐう２ｎｄ）

◎ふっるいですねー！　ＭＳＸの画面で見るへっぽこＨシーンも味がありました。

◆ついこの間、『悪夢～青い果実の散花』っていうのをやったんですが、すげーしょーもなくて15分でやめました。
（兵庫県　オミ）

◆自分で買ったのはＴＯＷＮＳ版『魔導学園Ｒ』ですが、初めてのは会社でやった『団地妻の誘惑』。例えると、病気をもってそうだけどカワイイ猫……わからん例えだ。
（新潟県　宿許はるか）

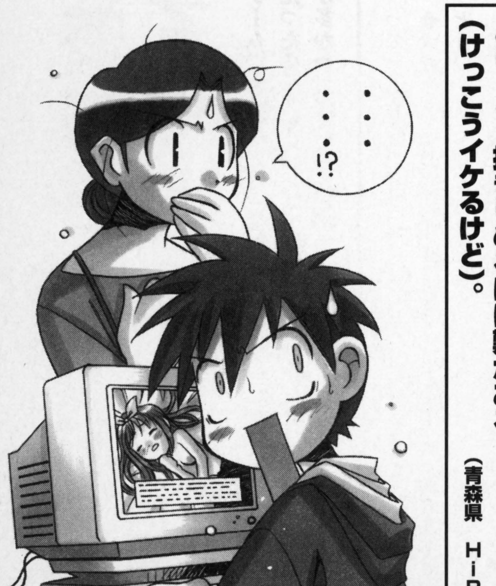
◆リーフの『痕～きずあと～』が、いまだに好きなソフトベスト３に入っています。『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』はもの足りなく感じてしまった。
（山形県　富樫多佳志）

◆『同級生２』。もの珍しさと好奇心から、見たーいと思っていた。実際にやってみると、それ中心のゲーム展開に食傷してしまった。
（秋田県　ごにゃらもにゃら）

◆ライアーソフトの『ちょーイタ』。世の中にはこういったゲームもあるのかと驚きました。
（千葉県　あーるか）

◎『ちょーイタ』は、超能力を持った主人公が「透視」と「テレパシー」を使って、てっとり早く女の子と仲良くするゲームです。デート時の下着を透視でみると、その日の意気込みが分かるそうです。洋画『インビジブル』の志の低い透明人間を思いだしてしまいました。気持ちはわかるけど（笑）。

どじょう。抱きしめるには難がある。（けっこうイケるけど）。
（青森県　ＨｉＲ，Ｔ）



セガにPS2のソフトを制作して欲しいですか?

古くからコアユーザーに受け入れられつつ、自社ハードを販売してきたセガ。「信者」といえるほどのユーザーもたくさんいます。しかし経営危機に伴って、すべてが消える恐れもなきにしもあらず。そこで決断の時。ソフト会社としてのセガはどうですか?

大衆にこびるような真似はしないで下さい。
（福岡県　カゼ・イユン）

◆僕はセガの（狂）信者ですが、もうセガの優秀なクリエイターをひとつのハードに縛りつけるのは惜しいと思う。ただし、任天堂側には寄って欲しくない（でも仲良さげ…）。
（福岡県　みふぃ）

◆いまの客は、流行ってて数が多けりゃ良いゲームと思ってるバカばっかりだから、セガのゲームでみなさんの目を丸くさせてほしい。
（山形県　富樫多佳志）

◆往年のセガらしさを持ったソフトを作って、生半可なユーザーを蹴散らしちゃってえ！　って自分も蹴散らされたりして。
（秋田県　ごにゃらもにゃら）

◆Ｙｅｓ。もっと人材の交流など、流動化してもいいのでは……。
（長野県　瀬山響）

◆興味のわくソフトがあれば、ハードごと買います。
（千葉県　村山洋巨）

◆してほしい。セガが潰れるとソニーVS任天堂の2極化が進み、市場の活気がなくなっていくから。
（東京都　うぽぽん）

◆ぜひ欲しい。アメリカからXBOXが攻めてくるんだからサ、そろそろ臨戦体制整えて、総力戦も覚悟しなきゃ本当に危ないかも。
（群馬県　とくめいきぼう）

◆制作してほしいです。『シェンムー』とか移植したらスゴイことになるんじゃないでしょうか？
（大阪府　芝元竜也）

◆ユーザーとしてのこだわりが「NO」と言わせようとしてますが「YES」です。正直、抵抗はあるけれど、セガのゲームをセガユーザーで独占すべきではない。
（大阪府　MD小夜曲）

◎セガ好きゆえに、たくさんの人にセガのゲームを遊んでもらいたい。そんな願いからイエス、と。

◆『ダービーオーナーズクラブ for インターネット』を作るのならOK。
（兵庫県　梅西亮平）

◆生き残るためには何でもありだと思うので、好きにして。
（東京都　中嶋敦）

◆『シーマン』がPSで遊べると思っているような超ライトユーザーに、セガのゲームの良さを知らしめる分にはいい。しかし、それによってDCが消えていくのなら、やらないほうがいいと思う。
（栃木県　橘畑夏美）

◎自社ハードを持つメーカーによる他社への移植といえば、SNK。SNKのハードといえば……。

◆もし実行したら「プライドを捨てた！」とか批判されそうだ。が、現状ではそれも止むなしの感あり。
（福岡県　天神）

◆ハードとソフト&ネットに分社しても、『ナイツ』『パンツァードラ



グーン』『（バーチャロン）オラタン』には生き残ってほしい。
（岡山県　ＲＹＯ）

◆どっちでもいい。しかしＤＣ敗退時に備え、ＳＣＥとルートを作っておくのは悪くないと思う。
（三重県　佐藤守英）

◆どっちでもいいです。セガがＰＳ２で出しても１００万枚売れると思えないので。
（愛知県　キウラ・ユサク）

◆移植なら可。というよりやってもらいたい。ただし新作の供給はしないでほしい。
（大分県　こはく）

◎ハハハ……。

◆セガが自分で作ると言い出すなら私は受け入れますが、作って欲しいとは思いません。
（新潟県　宿許はるか）

◆ＤＣユーザーだけど、好きなセガのソフトってあんまりないのでどうでもいい。
（奈良県　ＢＥＬ最中）

◆興味ナシ。セガってソフトメーカーとして、そんなに優れてます？
（兵庫県　ま。）

◆なんでそんなこと聞くんですか？
（大阪府　あきろと）

◆意味があるんですか？　そんなことして。
（静岡県　ｐａｒａ）

◎ミもフタもない……。

◆作るとは思えないので、考えられません。
（石川県　らせん）

◆作らないでしょう。セガの名前では。
（埼玉県　ガメ野連かいちょ）

◆昔からのセガユーザーとしては、ＤＣで玉砕してほしい。セガのソフトをＰＳで望むのはライトユーザーだけなのでは？
（愛知県　丸山壽久）

◎ヘビーユーザーは、ＤＣ持ってると。

◆ＰＳ２は廃れると面白いので、作らないで欲しいです。
（宮城県　草人）

◆いいえ。セガにはもう会社の存続のみを考えて、しばし休んでろと言いたいです。
（岡山県　うどん）

◆冗談でしょう？
（新潟県　島崎さとし）

◆そんなこととして欲しくない。けど、体験版のみをＰＳ２で出してみるってのはどう⁉
（東京都　ウリクペン救助隊）

◎それスゴイですね（笑）！

◆売れないからよせ。
（東京都　うぐう２ｎｄ）

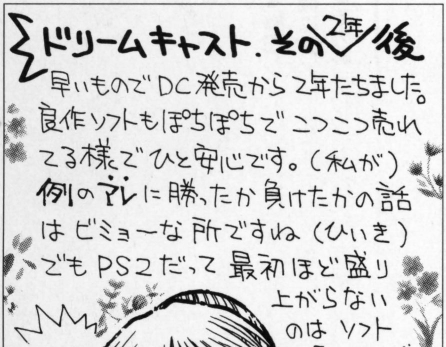
◆作りたきゃ作るんじゃん？
（埼玉県　ホウキとはなんぞや？）

◆今はまだいい。ＤＣがダメになった時、頼む。
（ヤスダユウイチ）

◆仮に他のハードでソフト制作するなら、ゲームボーイやワンダースワンなどの携帯機用ソフトを作るほうが、意味があると思う。
（千葉県　神林直道）

◆と、いうよりは、セガはハードを捨ててソフトベンダーに転身しても良いのではないでしょうか？と思うのですが……。
（愛知県　８本足）

現実問題は別として、やってほしい。
（神奈川県　ターミネーター）



福井県　猫助　◎新鮮なハーブはいかが？（編）

ゲーム批評に

speak
listen
ask of

ゲーム批評に言いたい放題 PART.2

ダメおしの「言いたい放題」パート2。「読んではくれないお手紙を、ひとり寂しく書いてます」なんてことありません。読者の声は必ず届いております。「それでは後半戦、いってみよー!」チャンチャンチャンチャンチャンチャンチャカ……。グルグル～（回る音）。

◆一般誌には、PS2を中心に「不況知らずの業界」、「景気回復の切り札」と、『ゲーム批評』に書かれた実態とはかけ離れた内容が載っていて、ほとんど捏造記事に見えます。（東京都　竹之内毅）

◎「ノリ」だけで書いてるでしょう？　と言いたくなる記事ってありますよね。

◆ほとんど白黒なのでもっとカラー画面を載せてほしい。（大阪府　乾利尚）

◎カラーページは、ほんっっとーに難しいです。よほど本誌が売れない限りありません（涙）。

◆編集作業をふたりで……。過労死に気をつけて下さい。骨くらいは拾ってあげます。（埼玉県　赤夏とおる）

◎骨……ですか……。冗談とは思えない苦しさが……。グハァ！

◆いまの値段の価値はあるのですが、初めての人が買う値段としては少し高いと思います。（福岡県　迎貴久）

◎耳が痛いです。

◆いまの僕には『ゲーム批評』を読んで、それをもとにどんなゲームなんだろうかと想像することが最も楽しいゲームである。（山口県　犬びたし）

◎ゲ、ゲームを買ってないんですか？　ん～、以前、攻略本を読んでゲームをやった気になるという方がいましたが。

◆もう何度も書いているけど、次の『ゲーム批評ライブ』はいつですか？（ずーっと楽しみに待っているのです）。（埼玉県　二代目伊集院光）

◎現状では……。ライブ決定後、その人が編集部員じゃなくなってたりして（シャレにならない！）。

◆個人的には3年前に出会っていたかった雑誌だ。（東京都　カテキン）

◎もう遅いですか？

◆女性用の雑誌だ。（岡山県　S）

◎女性読者、求ム（P83参照）。

◆スポーツゲーム特集をやって欲しい。（特にサッカー）。（千葉県　超！マキシマニア）

◎イイかも。

◆『ゲーム批評』の内容がライターの自己満足的な文章が目立ってきたので購入するのやめました。（神奈川県　ぎんぎつね）

◎このような批判も、けっこう目に付きます。

◆ゲームとは関係ないコラムなんかも読んでみたいですね。「夜ふかしゲーマーのための簡単にできる夜食コーナー」とか。（千葉県　村山洋巨）

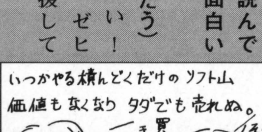
◎どうですか、みなさん？

◆これだけ文字を書かせるアンケートはないですね。読まれる方（集計される方）はご苦労様です。（東京都　G．CAR．STK）

◎いえいえ、ガンガン書いちゃってください。

◆編集者の方々より年令が上のオンナが読んでますが、面白いです。（岡山県　たう）

◎頼もしい！　今後とも、ゼヒどうぞ応援してください。



岡山県　うどん　◎気持ちスッゴクわかります（編）

VOL. 34 なぜだ!? ドリームキャスト



2000年8月3日発売／イラスト：サムシング吉松

主な記事

鳴り物入りのPS2発売、社長交代劇、開発・AM施設部門の分社化……。不安材料を大量に抱えたセガ、そしてDC。第1特集では、「なぜ」DCの現状があるのかを分析。セガの歴史をマンガで解説、セガを愛するライターに思い出のゲームを語ってもらうなど、セガというゲーム会社全体をとらえなおした。

「コナミは何を考えているのか」と題した小特集では、スクウェアの『劇空間プロ野球』をめぐる版権闘争の行方をレポート。ゲーム業界に巻き起こる政治的駆け引きに読者の興味が集中した。

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（2000年6月〜7月）

6月6日	スクウェア　ネット上にPlayOnline.comをオープン
6月8日	SCE　PS oneとPS2用HDDユニットを発表
6月13日	任天堂　ニンテンドウ64ピカチュウモデルを発表
6月24日	「第12回 次世代ワールドホビーフェア」開催（〜25日）
7月1日	『DIABLO II』発売。秋葉原では深夜販売で長蛇の列ができる
7月7日	『FF IX』（PS）発売。初回出荷は260万本

34号ソフト批評タイトル

ジェット セット ラジオ（DC）
レンタヒーロー№1（DC）
アドバンスド大戦略（DC）
スター・ウォーズ：レーサー アーケード（AC）
TVDJ（PS2）
オールスタープロレスリング（PS2）
エキサイトバイク64（N64）
Natural2 − Duo −（Win95&98）
ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの（PS）
巨人のドシン1／巨人のドシン解放戦線（N64）
真・瑠璃色の雪（Win95 & 98）
ミスタードリラー（GBC・PS・DC）

あなたは『DQⅦ』『FFⅨ』を買いましたか？ 買った、もしくは買わなかった理由と、プレイされた方は感想を教えてください。

ゲーム業界一大イベントのひとつ。『DQ』の発売と『FF』の発売が同時に襲ってきました。もちろん読者に聞きます。買うか買わないか。ちなみに、ハガキを送付した日によって、『DQⅦ』購入予定の方と購入済みの方が入り混じっている点にご了承下さい。

どっちももはや過去のゲームっしょ？

（佐賀県　睦月）

◆両方とも『I』からプレイしてきたから買った。でもまだプレイしてないので感想は特にないです。それより『天外Ⅲ』はどうなったのか、そっちのほうが気になってます。（東京都　喜一）

◆ゲームに何十時間もさく余裕はないです。ゲームは1日1時間。『シルフィード』ならそれが出来ます。（茨城県　Akihiro Inda）

◎いきなり、他のゲームの話ですね……。

◆『FFⅨ』は買う気なし。やっぱ主人公は「はい・いいえ」しかしゃべんない方が……。『DQⅦ』は買いたいなあ。堀井さんのシナリオが好きだし。「……だぜっ！」の「っ」が特に♥（岡山県　たう）

◆メモリーカードケース欲しさに、ネット予約してしまいました。20世紀最後のカウントダウン→21世紀の幕開けと同時にラスボスを倒す予定です。（大阪府　あきろと）

◎直前で止めとく、と。

◆『FFⅨ』は、みんながあまり騒がしいので、かえって嫌になり買わなかった!!　『DQⅦ』は昔ながらのキャラなので、その心意気を買います。（大阪府　Jon）

◆なんとなくセブンイレブンで『FFⅨ』を予約した。人形どうしよう？　何か恐いし。（伊集院ター）

◆私が『FFⅨ』を買わなかったワケ。①値段の高さ（ゆえに借りた）②ファミ通読んでも攻略記事が載っていない③画面の見づらさは3作続いて変わらない。そもそも『DQ』も『FF』も何を「おもしろさの基準」として続編を作っているのでしょう？　答えてください『ゲーム批評』さん。（宮城県　きじるし）

◎ここでの返答はひかえますが、あの「画面の見にくさ」を残したまま、3作も作り続けるとは思いませんでした。私も。

◆買わない。基本的にRPGはキライ。「経験値稼ぎ」というヤツが大キライですので。（新潟県　島崎さとし）

◆どっちも購入しません。半年くらいして値崩れしたら買うかなぁ？（福岡県　モール）

◆やる時間がなくて……。『FF』は小難しくなりすぎてからダメになったので、前作で見切りました。（千葉県　藤平俊夫）

◎よく、前作までガマンしましたねぇ！

◆どっちも絶対に買いません。和製RPGは昔さんざんやったので、飽きてしまいました。もうほとんど紙芝居や絵本にしか思えないです。自由度や緊張感に欠けるジャンルに魅力は感じられません。（福井県　K―M）

◆購入していない。PSを持ってないから。『FFⅨ』はどーでもいいが、『DQⅦ』は……心が動く。
（岩手県　本城勝志）

◆両方とも買っていない。だって、たまったゲームが多すぎるし（安くなったら買うでしょう）。もっとも、嫁さんが買ってきそうですが。
（神奈川県　ターミネーター）

◎どちらも買うんですか？

◆『FF』は『Ⅵ』で飽きた。『Ⅶ』は借りてプレイしたけど、面白くなかった。CGは綺麗だけど。『DQ』は『Ⅳ』で飽きた。人工知能があまりにも悪く感じたため。
（東京都　MAC）

◆わざわざ買う理由がないから。それに『DQⅦ』ってGBAに移植されそうな気がするし。
（静岡県　鈴木）

◎すごい先が長い話じゃありません？　GBで『Ⅲ』が出ますが、『Ⅲ』はSFCにあるので、『Ⅳ』を出してほしいです。

◆『FFⅨ』のように「力」の氾濫したゲームに、魅力はなにもない。『DQⅦ』を見ていると「鳥山明」という人が可哀想になってくる。作りたくなければ、作らなきゃいいのに。この世界には新たな伝説が必要だ。彼らはもはや伝説ではない。
（京都府　スパイトイーKITAM）

◆新品では絶対に買わない。『FFⅨ』は『Ⅷ』が面白くなかったから。以来、スクウェアのゲームソフトは1本も買ってません。ユーザーとしての抗議は不買ぐらいしかないので。あと情報規制も気分を害した。『DQⅦ』はもともとあまり好きではない。元は『FF』派だったし。でも『FFⅨ』よりは面白そうに見える。
（兵庫県　腹がD型装備）

◆『FFⅨ』は相変わらずイベントとバトルのみで、ただボタンを押してるだけ。『DQⅦ』は2日プレイしたあと、翌朝起きたら激しい目眩に襲われた。それからプレイしていない。回転させすぎ？
（大阪府　乾利尚）

◆ま、とりあえず『FF』はね。フレンドに借りて2時間でやめたよブラザー。ローディングタイムがロングすぎるよハニー。
（東京都　街みか後継者希望）

◎そいつはバッドだ、グランパ。

◆シリーズすべてクリアしているので、自己脅迫的な義務感から『FFⅨ』を購入した。すごく面白いというわけじゃないが、ケナすほどつまらなくもなかった。まるでお互いに好きでもないけれどキライにもなれなくて、クサレ縁の切れないボクの恋愛感情のようネ！
（群馬県　風の中のマリー）

◎そですか。

◆私の感覚が受け付けなくなっているので、購入するつもりはありません。（大阪府　MD小夜曲）

◆『DQⅦ』は買うけど、『FFⅨ』は買いません。ボリューム多くて疲れそうなので。
（石川県　ナヲミチ）

◎『DQⅦ』も相当なものですよ。

『FFⅨ』は一段と良くなっていた。
（宮城県　八島一夫）



小説的なゲームにも、時流に乗ることにも興味はありませんので。

（山口県　G－R）

◆限界が見え、保守に走った子供向けの『FFⅨ』とあらゆるマンネリを活かし続けた『DQⅦ』。対称的なふたつのゲームは、やはり『ドラクエ』の圧倒的勝利だった気がする。とくにストーリーに関してはプロと素人ぐらいの差が出てしまった。　（三重県　ワイエム）

◎一刀両断ですねぇ。

◆『DQⅦ』を購入した。理由は『ドラクエ』だから。もうあの曲だけでワクワク、ドキドキ。500万本いくよ、たぶん。でも、ナゾ解きムズいよ。　（福岡県　つね）

◆広告に踊らされて『FFⅨ』を購入。『DQⅦ』も買うつもり。ただ、プレイしても、やっと自由にフィールド歩けるようになると、取り逃したアイテムの存在が分かり、ゲームそのものをやめちゃうのがいつものパターン。　（熊本県　寺岡正貴）

◎完璧主義がマイナスに働いちゃってますね（笑）。

◆『DQⅦ』は、謎解きその他で途中でつまってしまうことが多い。主人公たちの旅の目的に説得力がなく、感情移入しにくいし、今どきのゲームにしては、絵も汚い。『FFⅨ』はシナリオが×。プロのシナリオライターを使うべきでは？　（神奈川県　栗原成之）

◆「観る」エンターテインメントとしての集大成！　といった感じの『FFⅨ』をプレイした後、「体験する」「感じる」ゲームの『DQⅦ』をプレイした。どっちも面白かった。特徴が際だった感じ。　（大阪府　Tom.C）

◆『FFⅨ』を買った。面白いけど、難易度が高い。で、攻略本を探しても全然見当たらないのはなぜ？　そのおかげでデジキューブの「FFで遊んでみませんか？」を間違えて買ってしまったよ。　（神奈川県　しゃちほこ）

◎ハイ。攻略本はありません。でも、半年ぐらいたったら「アルティマニア」出てくれませんかね。

◆『FFⅨ』は購入。ちょっとやってみたらつまらなかった。『Ⅶ』や『Ⅷ』とは違う感触であったから。でもPSの『FF』では一番良かった。　（広島県　佐藤雅之）

◆『DQⅦ』、『FFⅨ』どちらも買っていません。最近のRPGは「やらされている」という感じが強く、プレイしていて苦痛。　（神奈川県　高川朋之）

◆『DQⅦ』、『FFⅨ』買いません。今年の夏は『グランディアⅡ』で充分です。　（奈良県　うろつきマクド）

◆『DQⅦ』購入予定なし。ネームバリューで遊ばせるにしては、間があきすぎましたね。　（東京都　佐藤）

◆『DQⅦ』は待ちくたびれたし、FC時代からあるRPGになにを求めるというのか？　という感じがした。　（愛知県　はろげん）

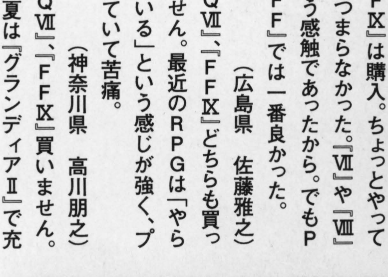
◎堀井さん自身も、「5年はひどすぎる」とおっしゃってましたが……。

◆昔の『FF』を知ってるものとして言わせてもらいますけど、ユーザーに媚びてキャラゲーに走った時点から買う気が失せました。　（福島県　タリラリラン）

◆エニックスは普段はいいけど、『ドラクエ』がらみになると意地汚いところが見えてみっともないと思う。　（宮城県　N.A）

◆どちらも購入せず。『FF』は『Ⅳ』以降は面白くない。「やらされる」ゲームは魅力を感じない。『DQ』はギリギリ『Ⅴ』まで。そもそもタイトルに意味があるのか？　そしてどっちもタイトルを別のものにしても売れるのだろうか？　（岡山県　ゲーマーZ）

◆ちょい昔、トゥナイトで「大作の



『Ⅶ』『Ⅷ』ほどには話題性のなかった『FFⅨ』。

RPGも良いけど、それ以外のソフトにも目を向けてみよう」的なことをやってるのを見て、一般的にも時代は終わったと思ったから。それに受験生だし。
（宮城県　草人）

◆『FFⅨ』は買わないと思う。あのCMのヘンなノリが嫌。『DQⅦ』は安くなってたら発作的に買うかもしれない。
（北海道　Hir.T）

◎みなさん『DQⅦ』のスマップ、どうでした？　私はヒキました。

◆とりあえず『FFⅨ』のマキシシングルとオリジナルサントラは購入。ゲームはそれから。
（愛知県　情報屋のマサ）



長い開発期間と素朴すぎる画面が話題の『DQⅦ』。

◆『DQⅦ』はやりたいけどPS持ってないし。『FFⅨ』は体の割に顔がでかすぎるキャラが気に入らないし、やっぱムービーだけだろうって気がするし。
（埼玉県　いや〜ん★）

◎いや、だからPS持ってないんですよね？

◆DCで出せるものなら出してみろ。（ただし私はセガジャンキーではない）。
（宮城県　ソニー仙台ジャンキー）

◆私の『DQ』は「ロト編」がMAXで、『FF』は『V』までの世界がMAXでした。
（神奈川県　井原麻生）

◎何MAX？

◆もともと『FF』はそんなに好きではなかった。それにクリスタルが復活するといっても、クリスタル時代の『FF』をよく知らないので関係がない。『DQⅦ』もさんざん延期したわりに、たいしたことなさそうだし。
（徳島県　S・F最高）

◆この2タイトルに魅力を感じたことがない。「食わず嫌い」と言われればそれまでだが自分の直感がはずれたことはないので。
（滋賀県　PONTA）

◆『DQ』『FF』といったファミコンの遺産が、いまだにゲームの世界で最強の影響力を持っているのはいかがなものか。あまりにも神格化されすぎているのでは。
（東京都　名誉広報）

◆両方とも購入しませんでした。RPGというジャンルに偏見を持っているので。
（神奈川県　玉手将之）

◎と、いうわけで全体を見ると、ほとんどの人が冷めきっていて、購入していませんね（あくまでアンケートだけ見ると、ですよ）。いやー、時代が変わりましたね〜。

『DQⅦ』は購入します。そういうゲームだから。
（山形県　渡部浩）


クーロン助川　◎意味なし。なんかHです（編）

読者による批評のページ

Reader's Critique 出張版

一般投稿部門

読者からいただいた、さまざま批評を紹介する「一般投稿部門」の出張版です。本誌で扱うには長すぎるもの、批評のカテゴリーとは少し違うけど面白い投稿などを紹介します。出張版ならではの作品をお楽しみ下さい。

プレイヤーと主人公との一体感

『ヘラクレスの栄光Ⅳ』

『ヘラクレスの栄光Ⅳ』にこういう場面がある。ストーリーの序盤、主人公がオリハルコン鉱山の地下にあるアールモアの研究室に行き、「アールモア」に話しかける。すると、「イスに座りなさい」と言われる。主人公がイスに座ると、アールモアは話を続ける。

RPGではありふれた話の進め方だろう。だが、ここで注目したいのは、「イスにすわる」という動作だ。「イスにすわりなさい」と言われたあと、主人公はプレイヤーが操作できる状態になる。つまり、プレイヤーがイスまで主人公を移動させるのである。

同じことを他のゲームであればどうするだろうか。おそらく話しかけたその場で話が進んでしまうか、「イスにすわる」という行動を入れるにしても、それはプレイヤーに操作させるのではなく、自動で移動させてしまうのではないだろうか。

「アールモア」に話しかける場所からイスまでは、わずか3マスしか離れていない。なぜ、このわずか3マスを手っとり早く自動で移動させず、プレイヤーの操作に委ねたのか。

そこに制作者のこだわりを感じる。「主人公は、プレイヤーが動かさねばならない」というこだわりである。それはなぜか。プレイヤー＝主人公だからである。ゲームにおいて、プレイヤーは主人公と一体にならねばならないからだ。

最近のハードの進歩には目を見張るものがある。その進歩は、グラフィックの美しさに顕著だ。しかし素直に喜べない。それは、その能力の使われ方のためだ。

これはストーリーもののゲーム……特にRPGについて言えることだが、「みる」ことの過剰さが気になる。ストーリーをプレイヤーの手で進めるのではなく、映像によって一方的にみせられる。そのことにかなり違和感を感じる。違和感とはなにか。プレイヤーと主人公との一体感が損なわれることに対する不快感である。このことを「みる」映画と「やる（プレイする）」ゲームとの違いから考えてみる。

ゲームと映画では、主人公とプレイヤー（観客）との関係は明らかに異なる。ゲームでは、プレイヤーはコントローラを介して主人公と一体化し、ストーリーの中を動き回れる。

対して映画では、主人公の活躍するストーリーを、ストーリーの外側から「みる」こと

ヘラクレスの栄光Ⅳ（RPG）

メーカー：データイースト／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,900／発売日：'94年10月21日

になる。

ゲームの面白さというのは、プレイヤーが主人公と一体化し、ストーリーを体験できることにある。『ドラゴンクエスト』を初めてプレイした時、自分で名付けたキャラクターを操って、世界を自由に歩き回れることに感動した。あの感覚である。

ところが、最近よくみられるような映像でストーリーを進めるゲーム……特に主人公が勝手に画面の中を動き回るものなどは、プレイヤーと主人公との一体感が損なわれてしまう。一時的にプレイヤーと主人公が引き離されることで、プレイヤーがストーリーの外側に追いやられるからだ。ストーリーを体験するのではなく、外側から「みる」ことを強制される。そこにゲームとしての面白さはない。

複雑なストーリーを展開しようとすると、どうしても映像にたよってしまうのかもしれない。だが、そういった場合にも、ただベッタリと映像を流すのではなく、何らかの工夫が必要ではないかと思う。

そういう点で成功しているのが『デビルサマナー ソウルハッカーズ』だろう。イベント時に挿入されるCGは、ほんの数秒流れるだけであっという間に終わる。しかも映像はあくまでも主人公の視点なので、プレイヤーはゲーム画面と映像の移り変わりをすんなりと受け入れられる。

美しい映像自体に、それほど価値があるとは思わない。なぜなら美しい映像など実写の映画でいくらでも見られるのだから。美しい映像の中を、コントローラを介してプレイヤーが動き回れることで、初めて映像がゲームの一部になったといえるだろう。

（愛知県　古川　信）

◎ゲームだから体験できること。大切なことです。既存のメディアをなぞることをしていては、ゲームである必要がなくなります。ユーザーはゲームになにを求めているのか。クリエイターの方には、常に念頭においてほしいことですね。

待望の任天堂ニューハードに思う

ニンテンドー ゲームキューブ

ひとりのTVゲームファンとして、「NINTENDOスペースワールド2000」で発表されたゲームキューブのコンセプトは嬉しかった。

この新ハードのデザインを見て、「ゲーム批評29号」の記事で宮本茂さんが「日本の工業デザインは和包丁なんですよ。つまりどう握ってもいいわけです」と、言われていたことが思い起こされた。

本体の外観は、5色ぐらいのバージョンがある。そこにはプラスチックとは違う質感を感じた。色調も薄いブルーやピンクで、ウォークマンや携帯電話に近いものを感じる。形状は持ち運びに便利なぐらい小型化した立方体で、サイコロや積み木などの玩具に近い印象を受けた。

TVのニュースで見た程度なので実際の重さなどは分からないが、新しい「据え置き型のゲーム機」というよりは、「携帯用ゲーム機と据え置き型ゲーム機のハーフ」と思えた。それを感じさせるものとして、他に本体上部に取り付けられた「とって」があげられる。これは、据え置き型ゲーム機の使われ方の変化（他の据え置き型ゲーム機やパソコンとの差別化）だ。

具体的にいうと、最近よく目にするネット関係のパソコンのCMやPS用ゲームのそれらは、「モニターの前に座り続けるお客様像」を楽しく、かっこよく、おしゃれに思い込ませるものが主流であった。そういった意味で、いずれ流されるであろうゲームキューブのCMが、どのようなプレイスタイルを提示するのか興味深い。

松下、IBM、任天堂の3社の中で、ゲーム業界のウロボロス（※）が堂々と外の世界

に対して発言している姿は頼もしかった。SFCの主流時代よりPS、SS、N64の時代になって、より明確になった任天堂への私の信頼感。この期待にどのように応えていってくれるのか。今から非常に楽しみである。何はともあれ、私の心が任天堂に躍らされまくった8月24日であった。

（※）ウロボロス―自分の尾を噛んで環を作る蛇、または竜で現わされるシンボル。永劫回帰や無限、真理と知識の合体、創造など幅広い意味を持つ。（注：編集部）

（埼玉県　亜紀さん）

◎「ゲームを遊ぶことに焦点を絞った、最高傑作のテレビゲーム機」。ゲームキューブは、ゲーム以外のことに目もくれない明確なコンセプト打ち出してきました。この言葉にしびれた「亜紀さん」の原稿からは、新ハードへの熱い高鳴りが聞こえてきそうです。

今さらだが、『FFT』を高く評価する!!

『ファイナルファンタジータクティクス』

私はこのゲームが好きだ。私的スクウェアゲームランキングでは、『スクウェアのトムソーヤ』に100万倍近い得票差をつけて単独トップである。

しかしこのゲーム、オウガバトルファンから蛇蝎のごとく嫌われている。ファンはスクウェアが松野泰巳に手ぇだした時から気にいらん風だった。何やら発売前から不穏な雰囲気ただようソフトであり、フタを開ければやっぱりオウガと比べられて、スカタンにけなされたのは周知の事実。しかし私は『オウガバトル』『ファイナルファンタジータクティクス』（以下『FFT』）をしっかりプレイしているが甲乙つけるようなマネはしない。それは『FFT』に『オウガ』と違う真価を見出したからだ。

「『FFT』はオモチャ箱」である、と。

戦略シミュレーションとしては、前半はともかく、後半の笑えるくらいガタガタなゲームバランスを考えれば及第点すら与えられない。しかし、純粋なシミュレーションとして完成された『オウガ』に比べ、なんと愉快で楽しいことか。忍者を使って大口叩くボスキャラを瞬殺するもヨシ、話術士でひたすらおしゃべりにふけるもヨシ、シーフで他人から盗みを働くもヨシ。さらには、算術士で計算フェチと化し、吟遊詩人でマックススピードまであげて悦に浸るもヨシ。

「儲け話」「密猟」といった生産的な要素のフトコロも深く、ひたすらハマれる。前半は「モンク」「アイテム士」など戦略シミュレーションらしい実用的だったユニットが、後半になるにつれ特徴のないユニットに変わっていく様は、見てて痛快ですらある。

また『オウガ』に比べ、誰もが「退化」と呼ぶに異論のない一本道で融通のきかないシナリオも「表の物語だろうと裏の物語だろうと歴史のデカさの前にゃ、てめえひとり（プレイヤー）じゃどうにもなんねーんだよ！」というスクウェアの「押しつけ哲学」を感じるではないか。その場その場で転がっていくチグハグなストーリーも「歴史も戦争も、一本筋の通った大層なモンなんてなくて、グチャグチャなんだよ！」という松野泰巳の新たなるメッセージとして感じられる。

……どんどん苦しい言い訳のようになってきたが、つまり言いたいのはゲームは楽しみ方、考え方しだいってこと。オウガファンは『オウガ』に酔いすぎて神経質になってない

◎商人のおっさん、ガンバル！（失礼）（編）



埼玉県　極力右避け

か？　『オウガ』を汚されたというキモチが先立って、このオモチャ箱を楽しむ余裕がないのはあまりにさびしい。こんなに楽しいのに嫌われっぱなしのコイツ（『FFT』）もほとほと不幸の星の下に生まれたものよ。それもこれも、『FF』と『オウガ』をくっつけようとしたスクウェアが間違っていたのか……。アレ？　最後の最後で持ち上げ作戦失敗！

（東京都　滝本りょう）

◎『FFT』に対する、好きと言い切れない複雑な思いが伝わってきます（笑）。悔やむより、新しい楽しみ方を発見するのも、精神的には健康的と言えるかも。

リアルタイムを捨てたのは はっきり言って失敗！

『ヴァルキリープロファイル』

もっと濃いゲームを期待してたんですけどねぇ……。やっぱこれは『スターオーシャン』シリーズとは別物ということですか。いや、おもしろくないとは言ってないですよ。『ドラゴンクエストⅦ』亡きあと、年末最大の大作RPGに押し上げられたプレッシャーも何のその、一気に最後までプレイできましたから。今回ストーリーもかなり力入ってましたし。『スターオーシャン セカンドストーリー』にあった、一部のオタクにしか受けないとか、なにもかも唐突過ぎるとか、そもそもすべてにおいて破綻しているとか、さんざん叩かれた（に違いない）反省を活かしたのでしょう。多少変化球気味ではありますけれど。それに経験値稼ぎに必然性を持たせ、キャラの成長そのものに根幹をおいたシステムは素晴らしいです。『FFⅧ』のようにレベルアップの概念を否定し、RPGのカタルシスもへったくれもなくなってしまったゲームより、RPGの原点に戻ったようでうまい手だなぁと思います。ええ、方法は良かったんですよ、方法は。ただ肝心の戦闘が……売りであるはずの戦闘システムが、はっきり言って失敗なのではないでしょうか。『テイルズ オブ ファンタジア』から培ってきたリアルタイムの戦闘システムをあっさり捨てちゃって、できあがったのがこれですか？　実験作の意味合いもあったのでしょうが単調です。退屈です。始めのうちは空中コンボを狙ったり、連続HITを繋げたりするのが楽しかったです。しかし次第にパターン化してきて、結局普通のターン制の戦闘と変わらないですよ。それにボスクラスの敵が弱すぎてねぇ。戦略も何もあったもんじゃないですね。『スターオーシャン セカンドストーリー』では、いかに敵の攻撃の芽を潰すかという、リアルタイムならではの戦略性があったんですが、このゲームの場合、なにも考えなくても勝てるんですよ。しかも、後半に進むにつれて一層。普通、逆じゃないとダメなんじゃないですか？　あと自分のキャラと敵モンスターのモーションが長く感じられて、戦闘のテンポが悪いですし。これもリアルタイム制を廃した弊害のひとつでしょう。ひたすら戦闘を繰り返すこのゲームにとって、戦闘のテンポは命と言ってもいいと思うのですが……。

とにかく始めに言ったように、全体的にかなり薄口のゲームになったかな、と。今回かなり無駄が減りましたよね。スキルとかアイテムとか。スキルなんて戦闘に関するものしかないじゃないですか。無駄こそトライエース（注：開発会社）の味だと思うんですが。ただ、繰り返し言いますが、つまらないわけではないんです。『スターオーシャン』シリ



◎オウガファンには分かります（編）

岐阜県　今井とも

ヴァルキリープロファイル（RPG）

メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年12月22日

ーズを引きずっていた私が馬鹿だったと。そもそもコンセプトが違うでしょうから。本作では物語を語りたかったんでしょう。

あと蛇足なんですが、いきなり止まっちゃったり、壁が抜けちゃったり、バグが大変多かったのですが、これらは全て予測されてたことで、むしろ起こって当然とさえ思ってました。全然気にしてませんからご心配なく。ええ、きっとみんなそう思っていますよ。

（大阪府　石野休日）

◎なかなか厳しいですね。愛あってこそ、とも言えますが。確かにRPGの場合、戦闘には長くつき合わねばなりませんから、そこに不満があると全体的な印象もグッと悪くなってしまうんですよね……。

『シェンムー』は、なにを目指していたんだろう？

『シェンムー 第一章 横須賀』

制作費70億円。DCの命運を握るソフト。多大な期待を背負って発売された『シェンムー』。結果、評価はさまざまに割れ、実売30万本余りという状況。これを成功と言えるのかどうか。

『シェンムー』がその名を公にしたのは、横浜での発表会。その後、開かれた地方での



◎いざ、神界へ！（編）

東京都　JEG

発表会に私も参加し、「凄い」と評判の映像を拝見した。その頃はキレイなCGも見慣れていたので「あぁ、この程度」というのが正直な感想だった。それより概念的なイメージ映像の連続に「これは宗教の洗脳か？」とげんなりした。後ろの幼児が「お父さん、早く出ようよ」を連発するのもイラだちを倍増させた。とどめは湯川専務の名刺交換会……。

ここで明かされた『シェンムー』の開発時期は、重要な意味を持つ。97年初頭には開発に着手し、サターン上でのテストを繰り返しつつ、DCでの開発を進めていたらしい。97年といえば、サターンはバリバリ現役の頃。『サクラ大戦2』『グランディア』『スーパーロボット大戦』など大作が目白押しの時期で、「サターンはまだまだ行ける！」とユーザーの士気も高かった。開発にあたった鈴木裕氏もAM2研部長として、「『バーチャファイター3』はサターンで出します。『ソニック・ザ・ファイターズ』も含め、他のMODEL2基板のゲームはすべてサターンに移植します」と豪語していた。が、その裏では『バーチャファイター3』のサターン移植を放棄し、DCへの移植は外注に回して、『シェンムー』の開発にいそしんでいたのである。これは明らかに、サターンユーザー、ひいてはセガファンに対する裏切り行為だったと言えよう。

そんな誠意のカケラもないセガに、長年つきあっているセガファンは寛大だ。海のものとも山のものともつかぬ『シェンムー』の開発状況に一喜一憂し、バカ高いグッズをホイホイ買う。度重なる発売延期を耐え、「実は『シェンムー』は全16章」といった爆弾発言にもめげず、「12月29日発売決定！」と聞けばDCダイレクトに予約を入れる（その数10万本）。実に奇特な方々だ。予約すれば12月24日にソフトが受け取れる。しかし実際にはショップにも24日からソフトは並んでいた。予約なしでもすぐ買えたらしい……。

『シェンムー』の作品評価は各人に委ねるとして、私はこのゲームの「売り」について意見したい。まず、1986年という時代設定。これを懐かしいと感じるのは30代以上だ。主人公の「涼」は、おそらく若き日の鈴木氏

の分身であろう。主人公の典型的な日本男児像は、時代背景を差し引いても、かなり古臭いイメージがする。次に、ヒロインの「シェンファ」。鈴木氏をして「イスカンダルのスターシャ」と言わしめるように、「一章 横須賀」には夢の中でしか会えない。どんなに魅力的なヒロインでもこんな肩すかしをくらわされたら、ちょっとムカつく。一方で「原崎望」というおいしいキャラ（かわいい上にミニスカ!!）を出されちゃあ、男性ファンは皆、そっちへ行っちゃうんじゃない？「シェンファ」、登場する前からヒロインの座ピーンチ!! これじゃあ、映画のオーディションで優勝した渡辺典子より、次点なのに大ブレイクした原田知世と同じケースでは？

　また、リアルさを追求したという画面作りも全体に暗くて汚い感じ。舞台がドブ板通りというのもオシャレじゃない。たとえフルポリゴンでも、ミカンが角ばっているというのはリアルじゃない。サブキャラも東映のヤクザ映画みたいな人ばかり。これなら普通のRPGの2頭身キャラの方が、よっぽど感情移入できると思うけど……。

　QTEバトル、技伝授、修行といった格闘ゲームの要素が強いのも、鈴木氏の影響だろう。話が進むにつれて主人公のレベルが上がるのはRPGの基本。しかし、「ゆったりたっぷりしっとり」と『シェンムー』の世界を楽しんで欲しいと思うなら、作業的なレベル上げを排除して、初めから強い「涼」でゲームを進める方法もあったんじゃない？

　そしてDCの通信機能を活かした「シェンムーパスポート」。1本のゲーム、しかもまだ「一章」しか出ていないシェンムーの世界を、電話代払ってまで知りたいと思うのは、よっぽどこの作品にほれ込んだか、ランキング荒らししかいないのでは？「シェンムーパスポート」は、より深くて濃〜いおたく村と化し、少しぐらい『シェンムー』をやった人は入り込めない、ネット界の九龍城と化す恐れがなきにしも非ず。

　最後に「『シェンムー』全16章」問題。今では鈴木氏も「16章といっても、1章でソフトが1本出るわけではないし（つまり16本出ると思われていた？）、すべての章をゲーム化するわけではない。」と弁解しているが、この発言の影響は大きい。話の流れからいくと次の『二章』は完結編ではないから、最低でもあと2本は出る計算になる。シリーズ物の常として章が進むにつれ、販売本数が減る傾向にあるので（ユーザーが途中で投げてしまう）、「一章」で30万本売れても終章の段階では、何万本単位になってしまうかも知れない。

　間もなくPS2が発売される。任天堂の新ハードも不気味だ。21世紀のゲーム機はDVD、通信対応が標準装備となるだろう。その中で、DCは何年現役を続けられるのか。また、DCが現役のうちに『シェンムー』は完結するのか。『シェンムー』が売れないことには、セガにはDC2を開発する目算さえ立たないのだ。がんばれ、セガ！（という気には、ちょっとなれないんだな。）

（大阪府　松本厚子）

◎32号への投稿です。レポートあり、雑感ありのなかなかの力作。実体の見えない『シェンムー』には、ホント踊らされました（笑）。でも舞台設定といい、キャラクターの泥臭さといい、あのマーケティングを無視した作りは、ある意味見事と言えるかも（？）。それにしても角川のオーディションの話とは……古い！（失礼！）。



◎現場にいる方のお話はタメになります（編）
京都府　野火ノビ太さんの批評が一番

読者による批評のページ

Reader's Critique 出張版

ライター志望部門

編集部で定めたテーマの批評を書き、3回採用されるとライターデビューできるコーナー。ここでは本誌上で採用できなかった実に惜しい作品をご紹介。残念ですが、採用ポイントはナシということで……。ゴメンナサイ。

32号テーマ　PS

PSがもたらしたゲームの変化

　僕にとってテレビとは、わけのわからない原理で絵が映る魔法の箱でした。しかし、友人の家で初めてプレイステーションのゲーム(確かあれは『リッジレーサー』だった)を見た時に、僕はなぜだかテレビがただの箱に見えたのです。ポリゴンとかいう技術があるとは聞いていましたが、箱の中はまるで本物のラジコンが走っているようでした。あの時、僕はテレビの画面を指でつつきたくて仕方ありませんでした。テレビ画面を指でつついたらブラウン管を通り越して、そのまま自分の指が箱の中に入っていくのではないか。そんなバカなことを考えて、テレビの画面を何度かつつきました。もちろん、指はことごとくブラウン管に阻まれてしまってけれど。それは今の映像技術からすれば、ただのバカな行為と思われるかもしれないけれど、当時としては本当に不思議な光景でした。

　プラスティックでできた箱の中を、奥の方へと車が走って行く。急なカーブでは、僕の身体も曲がる方向に傾いてしまったし、ちょっとしたジャンプの時は、背骨はまっすぐになってしまう。僕はそれまで、ゲームというのを「非現実感」を味わう為のちょっとしたツールとして見ていました。しかしあの日、僕はPSという新しいゲーム機によって、箱の中に入ったラジコンの車を動かしている、という奇妙な現実を味わったのです。

　僕は、ハードがPSになったことでゲームに起きた一番大きな変化は「視点」だと思っています。

　SFC以前のゲームはRPG、STGを始めとして、ほとんどのゲームの視点が俯瞰、つまり「鳥になったときの視点」でした。それは、「その(ゲームの)世界に第三者的に関与している」という感覚を強く与えるものでした。見下ろし視点のために周囲の状況が分かりやすいといった利点はあったのですが、いかんせん、いったん鳥の視点を経由しているので熱中度からすれば物足りないのも事実。しかし、PS登場以降は「自分の視点」でプレイするゲームが時代の主流となりました。「自分が直接、ゲームの世界に関与している」という感覚は、ゲームが(それが良いことなのか悪いことなのかは別としても)現実にまた一歩近づいた、そう感じとれました。

　ポリゴンが主流になったと一言で言ってしまえばそうなのかも知れません。しかし、僕にとってはPSになってポリゴンが主流になっ

たというより、主観視点のゲームが主流になったという感覚を覚えました。
そんなPSも発売から5年が経ちました。新しいものを見たときの驚きも、慣れてしまえばもう驚けません。後継機であるPS2はどんな形で僕を驚かせてくれるのでしょうか。少なくともラジコンカーが本物の車に見えるぐらいの驚きは約束されていそうです。他にはどんな大きな変化があるのでしょうか。楽しみです。

（静岡県　下田明弘）

◎PSと出会った時の衝撃を、実に素直に書いています。32ビット機になってからのビジュアルショックは、相当なものがありました。筆者が、テレビでゲームの情報を見るのが楽しくなったのもこの頃からです。それ以前は正直しょぼくて（笑）。下田さんは、発売されたPS2になにを感じたでしょうか。

32号テーマ　PS
デュアルショックに物申す！

PSとN64を比較したとき、必ず言われるのが「PSには触るだけで楽しいゲームがない」という意見だ。確かに『マリオ』祭り『ゼルダ』祭り、N64には操作すること自体が大きな面白さとなっているゲームが多いが、PSにはほとんど見当たらない。もちろんマシンそのものの性能の違いも一因としてはあるだろうが、根本的な原因は別にあると考える。その鍵となるのが、デュアルショック（以下DS）の存在だ。

DSは97年9月に登場し、11月には本体に標準搭載された。2種類の振動機能と2本のアナログスティックが特徴だが、名前にもある振動機能はそれだけでゲーム性を変えるものではない。やはり最大の特徴はアナログスティックの存在だ。

ところでDSには前身とも言える存在がある。こちらは振動が1種類しかない（私はシングルショックと呼んでいる）が、見た目はDSにそっくりで、少々デカいがグリップ感がよく個人的にはこちらの方が好きだった。実はこれが登場したのも同じ年。

シングルショックの登場。DSの登場。その標準化。97年はなにやらバタバタとしているが、これはSCEのあせりが表れていたのかも知れない。というのもDS登場の背景には、おそらく前年に登場したN64を牽制する意味合いがあったと思われるからだ。だが、それだけの理由で新しい入力デバイス（コントローラ）を導入するのは、あまりにも不純ではないだろうか。

本来入力デバイスというものは、ソフト側からの要望があって初めて生まれるもの。ナムコのガンコンもコナミのDDR専用コントローラもゲームありきの存在だ。しかも両者とも、先にアーケードでその存在意義が証明されていた。これに対しDSはソフト側からの要望もなしに登場し、最初はその意義も価値も誰も分からなかった。ましてや標準装備されたとはいえ、本体よりも後発の入力デバイスだ。この事実は大きなハンデとなる。「DSを持っていない人がいる」という可能性は、サードパーティーにとってはリスクでしかなく、専用（あるいはいい意味での対応）ソフトの制作をためらわせるからだ。結果として、これまでに発売された対応ソフトの大半は振動機能のみか、十字キーの役割をスティックに割り当てただけのオマケ的なものでしかなかった。N64の3Dスティックがゲームを新たな次元に押し上げたのに対し、DSはせい



◎お名前を忘れてしまいました（涙）（編）

ぜい「これがあるとゲームがちょっと面白くなりますよ」ぐらいの提案にしかならなかったのだ。

SCEはもっと早い段階からDSの持つハンデを認識し、これを克服する努力をすべきだった。具体的には、その意義と価値をユーザーに広く知らしめ、サードパーティーを安心させる意味でのフラグシップ的なソフト……例えば『サルゲッチュ』のようなゲームをDS発売と同時期に用意すべきだったのだ。

話は変わるが、PS2では標準コントローラがデュアルショック2となり、スタートとセレクト以外のボタンがすべてアナログ入力となっている。まだその力は未知数だが、ゲームの新たな面白さを見せてくれる可能性は十分にあるだろう。とはいえこれが初代DSの二の舞いにならないという保証はない。SCEには、DS2の新機能がただのおまけ的な存在にならないよう、今度こそ早い時期にフラグシップ的なソフトを発売してもらいたい。そして、そうする事こそが、あの黒い箱が「ゲームもできるお得なDVDプレイヤー」ではなく「新しいゲームマシン」であることを証明する最善策となるのだと思う。

(愛知県　シモヤジルシ)

◎あのスティック。絶対にもっと面白く活用できますよね。残念です。『俺の料理』で体験できる、2本のスティックを使う面白さ。『コリン・マクレーン　ザ・ラリー』の「スティックによるアクセル調節」。もっともっと面白い使い方を見せてほしいです。

33号テーマ　PS2
SCEの見る夢

鳴り物入りで発売された『プレイステーション2』(以下PS2)。発売わずか2日で100万台を売り切り、今なおその数を伸ばしてる。そりゃ、出る前からあんだけマスコミで騒がれれば売れるっちゅーもんだわなぁ(まだ手に入ってないのでヒガミが入ってる)。まぁ、個人的感情は抜きにして、このスタートダッシュは驚異的だ。初代PSやセガサターンは、100万台のセールスを売り上げるのに、約半年を要していたのに。

これほど爆発的に売れるぐらい、PS2のソフトラインナップは強力なのだろうか。どのゲーム誌を見ても特集は『鉄拳　タッグトーナメント』『リッジレーサーⅣ』『デッドオア　アライブ2』だ。そこに、新着情報として初代PSの『ファイナルファンタジーⅨ』のことを取り扱っている。すべてアーケードからの移植かPSの続編だ。

別に移植or続編=安易という話をするつもりはないのだが、せっかくのハイスペックなニューハード。「どーでっか！　絵がキレイでっしゃろ？　処理落ちなんてあらしまへんがな」というだけでは興ざめだ。次の次の『ファイナルファンタジー』はオンライン対応という話だが、それもまだ先の話。CATV回線を利用した高速通信がどうのこうのということだが、CATVの回線からネットワークに接続するには、現時点で一世帯あたり20~30万円もかかる。かといって、電話線によるアナログ接続では、やりとりできるデータ量が限られてくる。

これから先のゲーム機は、ネットワークの存在というものを無視できないはず。初期ロットの100万台を購入した人々の多くは、PS2が実現するであろう「ネットワークの未来」を期待しているのは間違いない。こうした人々の先行投資に応えられるかどうかが、今後のPS2の行方を左右するのは明白だ。きっとSCEは私達の想像を超える〝隠し玉〟を持っているに違いない……と思うけど。

(福岡県　オータしゅーじ)

◎過剰なほどのスペックと用途を持つPS2。膨れあがる期待と現実とのギャップはないのでしょうか。すぐ先の未来にあるPS2は姿は果たして……。

読者に人気のゲーム批評連載はなにか？（含む不評）

集計ゲーム批評

本当にありがたいことに、毎号、毎号、数百枚ものアンケートハガキが編集部に寄せられます。50円の出費をしてまで、「ゲーム批評」に声を届けてくれる熱心な読者たち……。その思いを反映させるべく、編集部では1枚1枚に目を通し、誌面作りに活かそうとがんばっています。ここでは、本誌の記事に対する読者の反応を中心に、アンケートハガキから透けて見える読者の嗜好などを掲載させていただきます。アナタと同じ思いの手紙はありましたか？

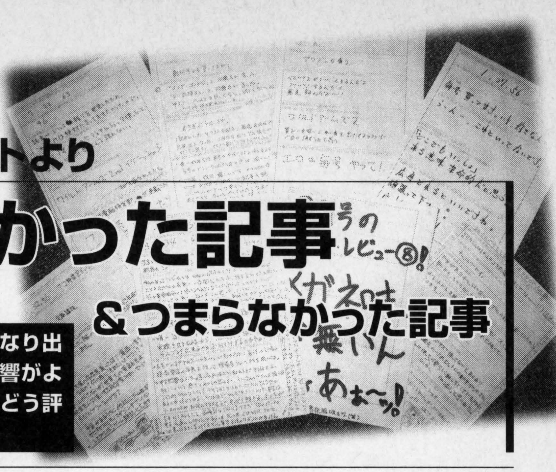
毎週送られてくる数百通にのぼるハガキから

ゲーム批評の今の姿が見えてくる！



31号読者アンケートより

今号で面白かった記事&つまらなかった記事



編集長交代によるテイストの変化もかなり出始めてきた号です。読者から様々な反響がよせられています。さて、31号は読者にどう評価されたのでしょうか？

ゲーム批評読者はデコが好きっ!!

第1位：ゲーム批評はデコを応援します

第1特集を押しのけて、デコ特集が1位を獲得しちゃいました。さっすが「ゲーム批評」読者。目の付けどころがマニアック（笑）。

◆今はこういった中堅メーカーが一番大変だと思います。復活できるのでしょうか？

（東京都　G.CAR.STK）

その後も経済危機に陥るメーカーが増えてきました。厳しいですね、ゲーム業界……。

◆昨年の冬頃に、『トリオTHEパンチ』を見たときは「デコもまだまだ」と思って飛びついたのですが、年明け早々なくなってしまいました……。僕も僕なりにデコを応援していこうと思っています。（岡山県　ワタシモハッピー）

みなさん、デコを愛していたんですねぇ。

第2位：悪趣味ゲーム紀行

がっぷさんの記事は、連載モノの中、ダントツの人気です。この回は、『課長　島　耕作』。がっぷさんいわく「島　耕作が、犯罪確定の思いつきとポコ○ンで、会社のトラブルをうやむやにしていくゲーム」だそうです（笑）。

第3位：育ちすぎた巨人 RPG

特集が3位とは、ちと悲しい……。でも、さすがはコンシューマRPG天国・日本。好評でした。

◆読んでいて、やっぱり俺ってRPGが好きなんだなあと思った。最近はサクッと終わる18禁ゲームばかりやっていたけど、またRPGをやりたくなってきた。

（埼玉県　赤夏とおる）

◆スクウェア石井氏とチュンソフト中村氏へのインタビューが面白かった。やはりゲームが好きな人でないと面白いゲームは作れないと思った。（埼玉県　若松朋久）

ほとんどの場合、理想どおりにはいかない現場の作業。その中で作品のクオリティを支える重要な要素は、やはりゲームを心底愛しているかどうかなのでしょうね。

第4位：スペシャル対談　パーラム「飯田和敏」×セガ「水口哲也」

99年末に『巨人のドシン』、『スペースチャンネル5』という特徴ある作品を出した両氏にお話を伺いました。おふたりの独特の考えを楽しんでくれたようです。

第5位：岡本吉起の言わしてもらうで

岡本さんの本音が聞けるこの連載も、かなり好評です。テーマは

Vol.31・面白かった記事ランキング

No.1	ゲーム批評はデコを応援します	41%
No.2	悪趣味ゲーム紀行	26%
No.3	特集　育ちすぎた巨人、RPG	21%
No.4	スペシャル対談「飯田和敏」×「水口哲也」	19%
No.5	岡本吉起の言わしてもらうで	14%
No.6	ドラゴンクエストはいったい誰のものか	13%
No.7	南敏久のエロの星の下にD.S.9	12%
No.8	RPG元ネタ辞典	11%
No.9	ヴァルキリープロファイル制作者インタビュー	10%
No.10	チュンソフト「中村光一」インタビュー	8%

※表の%は、投稿数全体から割り出した数値です。

「新千年紀RPG大放言」。RPGについてのお考えなどに言及していただきました。

◆「言わしてもらうで」は、下段の注が面白いです。ゲーム歴が浅いので、ここを読むといろいろベンキョーになります。
（千葉県　ほげたらぽん）

第6位：ドラゴンクエストはいったい誰のものか

度重なる発売延期に加えて、堀井雄二さんによるHPでの制作一時中止宣言などの事件を取り上げました。やはり読者の関心も高く、厳しい意見も目立ちました。

◆『DQ』は少なくともオレのものじゃない。そうやって延期延期で信用落とせばいいんだよ。
（新潟県　龍皇草の実）

◆流石にちょっと冷めたわ。
（大阪府　あきろと）



第7位：エロの星の名の下にD.S.9

意外!?　といったらいいのでしょうか。連載再開した「エロ星」、堂々の7位です。9本のドすけべSOFTを紹介しました。

◆お帰り！　（千葉県　渡辺幹彦）

◆復活オメデトー!!
（愛知県　8本足）

◆面白かったです。これからもゼヒ南さんに連載を。
（島根県　南さんFAN）

もちろん、Hものに関しては、批判も多いのですが（笑）。

第8位：RPG元ネタ大辞典

文字びっしりで『エーテル』『マナ』などの名詞を解説しました。

◆下剤みたいで良かった。元々の意味や日本産RPGによる神話の解釈についても言及してて。でも要約されてる感じだから、もっと多く。
（愛知県　本名以外なら何でも）

第9位：『ヴァルキリープロファイル』制作者インタビュー

トライエースの五反田さん、エニックスの山岸さんのインタビューです。年末に50万本を売り上げた良質ソフトだけに、注目していただけたようです。

◆トライエースのインタビューが良かったです。『テイルズ』は知ってたけど、『緋王伝』も手がけていたのは知りませんでした。どうりで魔法の名前とか同じはずですねー。
（新潟県　後藤桃代）

第10位：チュンソフト「中村光一」インタビュー

発売されたWin版「風来のシレン」のLANによるスコア対戦などの特徴を交えて、PCゲーム、ネットゲームに関するお考えをお聞きしました。

つまらなかった記事

「まちみか2000」は問題外（笑）。目立ったのは、「エロ星」「映画コーナー」「読者あっての本ですから」（トホホ……）などです。実は「言わしてもらうで」も結構上位。賛否両論、という感じなんですよ。他には……。

◆「飯田」×「水口」対談。興味ない人、ゲーム、会社だから。
（広島県　ぶんちゃ）

◆表紙。味気なかった。
（沖縄県　上間巧）

◆『ときメモ2』の批評なんぞ3つもいらん！　せめて『D2』のこと批評しろ！　テレビの前で固まったゲームは初めてだったぞ、くそっ！　（東京都　ぶいよ）

といった感じです。

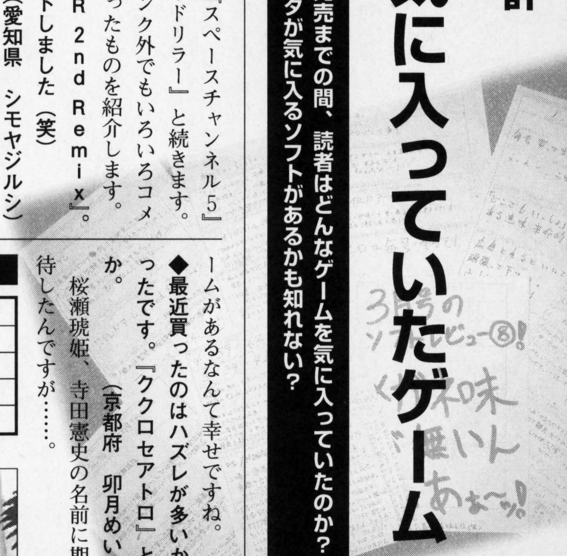
Vol.31 集計を見て……

インタビュー記事が多かったのですが、どれもおおむね好評でホッとしました。インタビューを増やしてほしい！　などの要望があれば必ず企画案に入れますので、どんどんご意見お寄せ下さい。にしても30号で入れ始めた裏表紙の広告がいきなりなくなっていたことへの反響も多かった……。

31号読者アンケート集計

読者がその時 気に入っていたゲーム

ゲーム批評31号から32号発売までの間、読者はどんなゲームを気に入っていたのか？ 集計して調べました。アナタが気に入るソフトがあるかも知れない？



32号発売までということは、2000年2月から4月まで。集計した結果、1位は年末に好売り上げを記録した『ヴァルキリープロファイル』でした。次に『クレイジータクシー』『バイオ ハザード コード：ベロニカ』と続きます。DCユーザーは、良作続きで「ホント幸せ！」という感じです。4位が『ベイグラントストーリー』。衝撃のファミ通オール10点ですが、『ベイグラ』最高！ というお手紙はいただいていませんね……。同率4位が『ポケットモンスター 金』。『銀』は5位です。他、同率で『巨人のドシン』『トルネコの大冒険2』『ワールドネバーランド』『スペースチャンネル5』『ミスタードリラー』と続きます。

次にランク外でもいろいろコメントのあったものを紹介します。

◆『DDR 2nd Remix』。ダイエットしました（笑）

（愛知県 シモヤジルシ）

効果はどうでしたか？

◆『海腹川背・旬 セカンドエディション』。レビュー希望。

（大阪府 あきろと）

うーん、マニアック。セカンドエディションが出るとはビックリしました。本当に。

◆『ロマンシング サ・ガ3』。14回目……かな？（埼玉県 左真紀）

14回！ そんなに付き合えるゲームがあるなんて幸せですね。

◆最近買ったのはハズレが多いかったです。『ククロセアトロ』とか。

（京都府 卯月めい）

桜瀬琥姫、寺田憲史の名前に期待したんですが……。

◆『チョコボスタリオン』。あのCMでつい買ってしまった（笑）。

（大阪府 Jon）

でも、面白かったんですよね？

◆『水滸伝 天導一0八星』。ちょっと古いな。でも意欲作だろう。

（東京都 カテキン）

古くてもいいものはイイ。

◆けっこう買ってるけどない。

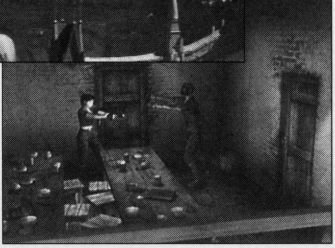
（岡山県 うどん）

寂しい……。

お気に入りトップ5

No.1	ヴァルキリープロファイル
No.2	クレイジータクシー
No.3	バイオハザード コード：ベロニカ
No.4	ベイグラントストーリー
No.4	ポケットモンスター 金





バイオ ハザード コード：ベロニカ（カプコン）
ヴァルキリープロファイル（エニックス）

◆「最近、ゲームつまんないよね」と思ってるのは俺だけかな？　ゲーセンすら行かなくなってしまった。

（静岡県　KENNY）

◎しばらくしたら戻ってきてください。新鮮さを取り戻せるかも。

◆俺は、これからいかなる時代がこようとも「ゲームはゲームだ」と言い続けるよ。俺たちはみずから望むがゆえにそこにいるのだ。そして俺は、人の魂に、心に挑みつづけるだろう。永遠に……。

（京都府　スパルトイ－K－TAM）

◎なんだかわかりませんが、とにかくスゴイ自信です。

◆TVゲームの黎明期は終わり、オールドユーザーには楽しかった思い出だけが残っている。今は楽しみを探す日々である。

（東京都　カテキン）

◎歴史が長くなれば、楽しみ方もいろいろ出てきます。

◆『シェンムー』って一体何だったんでしょう？　70億円は、なにに使われているやらって感じが否めないです。別にセガやDCや鈴木裕さんが嫌いなわけではないのですが。

（静岡県　ダメダメ）

◎『第二章』が出た時に、その答えが見つかるといいのですが……。

◆最近、ゲーム誌全般でインタビュー記事が多いですが、出来のわりにエラソーなのが多いのでは？

（神奈川県　ターミネーター）

◎うーん。「制作者の主張は、作品で饒舌に語ればよい。語れなければ意味がない」という話もあります。

◆子供（0歳）が歩き出したので、ゲームは子供が寝てから……。ツライわー。

（茨城県　ぽん太）

◎ムリなさらず……。ゲームはいつでもアナタを迎えてくれますよ。

◆『DQⅦ』も『FFⅨ』もプレイしたいが、これ以上（DC、SFC、N64）ゲーム機を置くスペースがありません。

（埼玉県　亜紀さん私と結婚してください。）

◎結婚したら、さらに手狭になります。

クレーム　応援　疑問　批判　などなど

ゲームに対して言わしてください！

ゲームに関すること、なんでもかんでも入れてみました！　十人十色の意見を聞いてください。

◆DCでギャルゲーを買わない運動を!!　↑大人気ないの分かってるし、ギャルゲー自体に罪がないのも分かってます。でも心ない某多○田や某K○Dがどうしても許せなくて。

（宮城県　N.A）

◎運動ですか……。

◆近所のゲーセンに『パックランド』があるが、なぜか移動はレバーで行うようにしてあってメチャやりにくい。ふざけんなーと思いつつもやってしまう自分は、つくづくナムコ世代なんだなぁ、と思った。

（東京都　御心ボンバー）

◎知らない人のために。『パックランド』は左右のボタンで移動させます。初心者のためを思って、レバーに変えたんでしょうか？

◆『サンバDEアミーゴ』。身長130cm以下の子供が遊べない設定で、あんな幼児受けするゲームを作らないで下さい。親子連れの多いゲームセンターで、しょっちゅう身長100cm以下の子供が無意味にマラカス握って画面に見入ってます。可愛いけど可哀そうなので……。

（宮崎県　神楽　巡）

◎シャカシャカシャカ。これは、メーカーの方も考えて欲しいですね。

◆『アイスクライマー』の画面下の暗黒空間の恐怖が忘れられませんが人間そんなもんですか。（静岡県　松本健二）

◎待ってくれと言ってるのに引きずりこまれますからね。

◆CESA大賞の存在意義ってなに？　漫画で言うところの手塚賞みたいなもの？　なんのために決めたいの？　業界内だけで盛り上がってない？　授賞式の資金も元はユーザーのお金でしょ？　税金をムダ使いする政治家みたいじゃない？　ゲーム業界は、いまだバブリーなのかな？

（東京都　前多亮児）

◎「東京ゲームショウ2000秋」は、なんか寒々としてました。

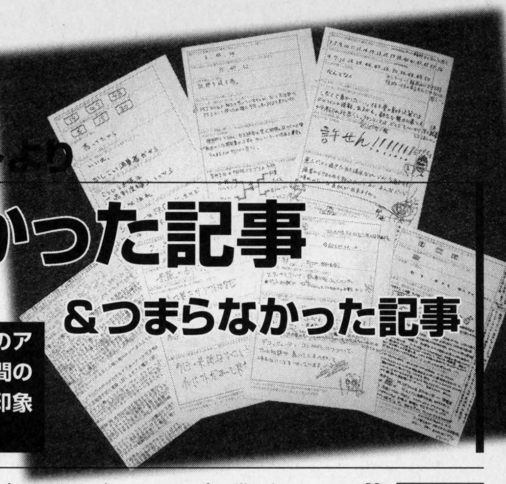
◆ネットゲームに賭けたセガとDCの行く末を見守ってからPS2を買っても遅くはないと思う。（愛知県　ジークフリート）

◎行方は果たして……!!

32号読者アンケートより

今号で面白かった記事

&つまらなかった記事



拳でプレステを破壊する、島本和彦さんのアッツーイ表紙が印象的な32号。PS5年間の歴史を検証したこの号に、読者はどんな印象を受けたのでしょうか？

PSの検証に読者も納得

第1位：プレイステーションをブッ壊せ

PSの歴史を総決算。その功罪を浮き彫りにした特集が、1位を獲得しました。

◆プレイステーション2及びSCEの批判は、ゲーム誌ではタブーになっているようだが、自由な競争のために、問題点があればドンドン指摘していただきたい。（神奈川県　栗原成之）

◆いいですね。でも壊しちゃダメでしょう。予告は「かたづけよう」だったのに。（大分県　こはく）

批判もありました。

◆'94年に登場して以来、旧態依然のセガ、臆病な任天堂にはできなかった、新しいゲームの形を創造し、数々の名作ソフトで私たちゲームファンを楽しませてくれたゲーム史上最高の名機を、よくもまあ「ブッ壊せ！」などと不遜不敬、無知蒙昧なことが言えたものだとつくづく呆れました。（福岡県　城戸裕）

第2位：悪趣味ゲーム紀行

いわずとしれた人気連載。紹介タイトルは『キャプテン・ラヴ』。丁寧に作られたバカさ加減を、がっぷ先生独特の筆致で誉めていました。

◆『キャプテン・ラブ』買いました。感動作かも。もったいなくて進められません。（千葉県　真実の徒）

第3位：デコ、ヒューマン　力つきた群雄の軌跡

マニア受けする作品を作り続けた両社を中心に、和議申請など、ゲームメーカーの経済危機の動向を記しました。

第4位：PSギャルゲー興亡史

PSで発売されたギャルゲーの歴史を解説。4位とは、ギャルゲー、ゲーム批評でも強し！　こんなコメントも寄せられました。

◆ゲームの倫理基準について他の読者はどうお考えなのか知りたい。ぜひ特集を!!　個人的にコンシューマーの規制が厳しいのは納得できません。18歳以下に売らなきゃいいだけの問題だと思いますけど。（福島県　タリラリラン）

第4位：PSソフト　ベスト10＆ワースト10

ゲーム批評ライターによるソフトセレクション。ゲームベスト10の類は、ほんと人気高いです。

◆こっそり『グルーブ地獄V』がベスト10をうろうろしててウレシかった。でもプレイしてないソフトをワーストに入れる人はどうも

Vol.32・面白かった記事ランキング

No.1	特集　プレイステーションをブッ壊せ！	24%
No.2	悪趣味ゲーム紀行	23%
No.3	デコ、ヒューマン 力つきた群雄の軌跡	22%
No.4	PSギャルゲー興亡史	21%
No.4	PSソフト ベスト10＆ワースト10	21%
No.6	シリーズ中古ソフト問題7 裁判では遅すぎる！	17%
No.6	岡本吉起の言わしてもらうで	17%
No.8	CESA大賞をぶっとばせ！	15%
No.9	今号の駄作2	12%
No.10	流通革命の意義……崩壊するSCEI体制	10%

※表の%は、投稿数全体から割り出した数値です。

信用できねえな。

（香川県　瀬戸の魚介）

第6位：中古ソフト問題　裁判では遅すぎる！

ACCSによる中古許諾システム試案の発表を紹介。中古の売買はユーザーにとって身近で重要な問題。反響が大きかったです。

第6位：岡本吉起の言わしてもらうで

題名は「PS1」を振り返る。アイロニカルな筆致を交えつつ、PS成功の理由や、2D格闘を誇るカプコンの開発苦労秘話などを語っていただいております。

◆正直さがイイ。

（福岡県　谷村有美を聴こう）



第8位：CESA大賞をぶっとばせ！

存在意義への疑問や批判がかまびすしいCESA大賞改め日本ゲーム大賞を、揶揄的表現も交えつつ紹介。ついでに編集部で各賞の予測をしたのですが……フタを開けてビックリ。なんと、13タイトルのうち、8つも当たっていました！　いやはや。

◆日本ゲーム大賞を当てるなんてスゴイっす。

（福岡県　コーヒー好き）

第9位：今号の駄作2

27号より休載していた人気のコーナーが復活。第1回は『アンダーカバー』でした。

◆「今月の駄作」復活おめでとう！　待っていたよ！

（新潟県　島崎さとし）

◆「駄作」と「エロ星」、やっぱ人気高かったから再開したんだろうね。だったらやめなければよかったのに。

（千葉県　のべかずき）

事情があるんです……。

第10位：流通革命の意義……崩壊するSCE体制

デジキューブの黒川氏、メッセサンオーの稲越氏の対談。流通というユーザーに近いところから見たPSの功罪を、忌憚のない物言いで語っていただきました。

つまらなかった記事

「CESA大賞をぶっとばせ！」が上位に。ちょっとしたおフザケが不評だったのでしょうか……。

また、ゲーム制作現場のドキュメント企画「ダイスの挑戦」にも票が集まりましたが、これは賛否両論といった感じでした。

そのほかの記事についてのコメントを載せていきましょう。

◆赤尾晃一氏へのインタビューは辛口で良かったです。「ゲーム好きはほんと保守的で……」の下りは大いに共感するところがありました。

（福岡県　天神）

◆歯に衣着せぬ赤尾氏のインタビューが面白かったです。それと、昔『風の戦士ダン』のファンだったので、島本氏の表紙は嬉しかった。

（千葉県　ほげだらぽん）

◆ベーマガライター時代からのファンである「見城こうじ」先生のインタビューが読めて感涙もんですよ（泣）!!

（岩手県　バニッシュモンスター）

クリエイターの原体験は、濃い方から好評でした。

32号で連載終了を「告知」した、金子さんの「カズマデラックス」。連載終了の反響もたくさんの方から届いていました。

◆カズマデラックスが終わってる。悶絶死。

（栃木県　LUNA）

Vol.32 集計を見て……

編集長が代わってから一番面白かったという意見が嬉しかったです。もちろん、検証の甘さや分析のスタンスなど批判もありました。それと、多くの方に指摘を受けたのが「見出しの誤植」。確かにあんな大きな文字を見逃すなんて……。どこを間違えたかは、お手持ちの本で確かめてください。

32号読者アンケート集計

読者がその時　気に入っていたゲーム

ゲーム批評32号から33号発売までの2ヶ月間に、読者が気に入ったゲームをご紹介。2ヶ月も経てば、お気に入りゲームも新しくなるもんです。

2000年5~6月が、集計した時期です。1位は『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜』。2月に発売された作品ですが、サターン版からの大幅グレードアップに前作の経験者もヤリコミヤリコミ！　という感じです。

◆SSと比べデータが飛ばないのが良い。（東京都　竹ノ内毅）

SSのバックアップカートリッジはねぇ。確かにひどい。2位は『クレイジータクシー』。根強い人気です。3位は『カードヒーロー』。ファミ通による全面バックアップも記憶に新しい、傑作カードゲーム。素直に楽しめます。4位は、前号分でもランクインの『バイオ』。5位が『マーヴルVS.カプコン2』。DC強いですね!!

◆対戦って嫌いだったんだけど、通信だとなんか楽しい。（宮城県　N・A）

ちなみに6位はDC『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』でした。それでは、ランク外のゲームを見ていきます。

◆『はじまりの森』。（茨城県　ランドネット友の会）

ニンテンドウパワー。隠れた佳作と聞いてます。

◆『バウンティソード ファースト』。人は死んだら……①生まれ変わる②それで終わり、という問いで②が正解なのが渋いと思った。（千葉県　真実の徒）

あのシリーズは渋いですよね。

◆『糸井重里のバス釣りNo.1決定版！』。でもSFC版のほうが面白い。（埼玉県　ストーカー万歳）

◆『ブライティス』。ミニゲームが○。（静岡県　Are you OK？）

◆『眠ル繭』。キャラデザインが気になり購入。へたなのでムズイ！（大阪府　Jon）

◆『重力装甲メタルストーム』（FC）（東京都　御心ボンバー）

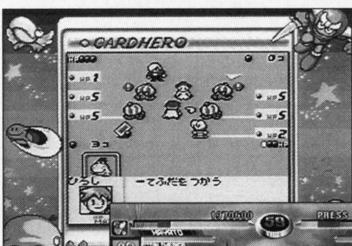
どマイナー！　上下に自由に張り付ける、横スクロールアクションです。

◆『オバケのQ太郎』（FC）。（神奈川　川瀬哲）

最近面白かったゲーム……？。

お気に入りトップ5

No.1	機動戦士ガンダム　ギレンの野望 ジオンの系譜
No.2	クレイジータクシー
No.3	カードヒーロー
No.4	バイオハザード コード：ベロニカ
No.5	マーヴルVS.カプコン2





マーヴルVS.カプコン2（カプコン）

カードヒーロー（任天堂）

ボクが選んだ！ ワタシが選んだ！
ゲームベスト10

趣味嗜好、好み、こだわり、肌に合う、合わない。ひとりひとり、ベストなものは違います。「みんなは違うかも知れないけれど、私は好き！」。投稿者の心に刻まれたゲームベスト10本を紹介します。

埼玉県　赤夏とおるさんのベスト10

好きなセリフ＆メッセージ（うろ覚え）を書きました。

1位　加奈〜いもうと〜（Win95／98）
「生きたい」

2位　ドラゴンクエストV 天空の花嫁（SFC）
「おめでたです」

3位　かまいたちの夜（SFC）
「たとえばセーブデータが消えるとか」

4位　WHITE ALBUM（Win95／98）
「他に好きな人いるの？」

5位　ロマンシング サ・ガ2（SFC）
「おまえはもう皇帝ではない」

6位　お嬢様特急（SS）
「32歳です」

7位　トルネコの大冒険〜不思議のダンジョン〜（SFC）
「不思議のダンジョン王です」

8位　ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙（SFC）
「バオールよ」

9位　ファイナルファンタジーV（SFC）
「そして私も消えよう永遠に」

10位　リアルサウンド 風のリグレット（SS）
「まるで小さな風が通り過ぎるように僕の頭の片隅を記憶のかけらが通り過ぎた」

ワーストは語りはじめるとブルー入るんで、ナシ。

千葉県　まくってチャンプさんのベスト10

DQ&FFシリーズのベスト10&ワースト3です。

1位　ドラゴンクエストⅠ（FC）
すべてがここから始まったことに敬意を表して。

2位　ファイナルファンタジーV（SFC）
ラブリーなキャラが多く、ここでFF派に。

3位　ドラゴンクエストⅣ（FC）
里見八犬伝のような展開に盛り上がった。アリーナが超ラブリー。

4位　ファイナルファンタジーⅥ（SFC）
芸術的ドット絵やオペラなどが心に残った。でも、とあるキャラの死なないワザや、宿屋に泊まらなかった私が見損なった「夢イベント」など、引っかかるところもある。

5位　ドラゴンクエストⅡ（FC）
「即死攻撃」に「無限ループ」と、シリーズ屈指の難易度を誇るが、そのぶん達成感も大きかった。

6位　ドラゴンクエストⅢ（FC）
もの悲しい気分にさせられることが多かったが、スケールの大きい名作なのは確かだ。

7位　ドラゴンクエストⅥ（SFC）
夢の中の妹がせつなさ炸裂だった。が、裏ボスの「××ターンもかかるようでは」発言には腹が立った。

8位　ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド(GB)
ローラ姫とまた会えてうれしかった。

9位　ファイナルファンタジーⅣ（SFC）
スクウェアとSFCは相性が良かったと思う。

10位　ファイナルファンタジーⅢ（FC）
ラストの忍者・賢者パーティーで2000円安。

番外　トルネコの大冒険（SFC）
暖かい世界観にホノボノ。

◆おまけでワースト3!!

1位　ファイナルファンタジーⅧ（PS）
タレントそっくりなキャラに恥ずかしくなった。

2位　ファイナルファンタジーⅦ（PS）
キャラクターデザイナーに殺されたエアリスが哀れすぎて、続行不能。

3位　ドラゴンクエストV（SFC）
嫁さん選びの意味がわからない。



京都府　死にたくなくねぇーっ!!…死に〜…たわっ

◎長いペンネームは困ります……（編）



33号読者アンケートより

今号で面白かった記事 &つまらなかった記事

レギュラーのソフト批評をも取り込んだ、全74ページにわたるPS2特集！　ボリューム満点のこの企画、みなさんに受け入れられたのでしょうか？

PS2に、読者の心は冷めていたのか？

第1位：ネットとゲームユーザー濃密な生態

ズル！　力入れた第1特集は記事量が多かったため、特集内の企画に票が分散してしまったようです。小特集が1位でした。

第2位：読者あっての本ですから

33号から、「がっぷ獅子丸」さんがホスト、イラストを〝その分野〟で有名な「飛龍乱」さんが担当となって人気爆発！　前号までの不評とは裏腹に、「読本」コーナーが堂々2位となりました！

◆飛龍乱先生を読者コーナーに起用して、ついにマンガマニアの獲得に動き出した『ゲーム批評』。この采配やいかに!?　（兵庫県　たっきゅう道）

◆今回の読者コーナー最高！　（秋田県　QED）

◆お姉さんがかわいい。（岡山県　ハートフル）

◆がっぷ氏は最高に面白いッス！　でもその代償で「悪趣味」休止しちゃダメ！　（群馬県　風の中のマリー）

がっぷさんも、大変お忙しいので……。

第3位：PS2覇者の誤算

さっそく読者の意見を！

◆特集が面白かったです（一部除く）。久々に780円分の価値があるなと思いました。ソフト批評が全体的にレベルが高かったです。同ジャンルのソフトを対比しながら批評するというのも良かったし。（愛知県　スラリン）

◆久しぶりに特集が面白かったです。読んでいるとゲーム業界も一寸先は闇だ、という気がしてきますよ。自分はまだゲームをやめるつもりもないし、やめられないけれども、マニアだけの世界にはなって欲しくない。（福岡県　天神）

こちらは批判。

◆誰も絶賛できないPS2。『ゲーム批評』購読者の中で、PS2に興味のある人はどれくらい、いるのでしょうか？　私は毎号トップ記事にすることではないと思います。（神奈川県　中野達雄）

第4位：岡本吉起の言わしてもらうで

好評連載。「PS2ってオイシイか？」と題して、ソフト販売の不調から窺える不安要素を否定。同時にDVD再生機能という、ゲームに対する「内なる敵」に言及しました。

第5位：つまらない記事なし

うう（涙）。ツライ日々も乗り

Vol.33・面白かった記事ランキング

No.1	「ネットとゲームユーザー」濃密な生態	31%
No.2	読者あっての本ですから	22%
No.3	特集　PS2覇者の誤算	18%
No.4	岡本吉起の言わしてもらうで	17%
No.5	つまらない記事なし	15%
No.6	世界のビル・ゲイシ　PS2を語る	14%
No.7	PS2をめぐる三者三様	13%
No.8	今号の駄作2	12%
No.9	ドリームキャスト定点観測	8%
No.10	クリエイターの原体験「メタルユーキ」	7%

※表の%は、投稿数全体から割り出した数値です。

切れそうです。

第6位：世界のビル・ゲイシ PS2を語る

そのタイトル通り、オフザケ記事です。この手の記事は、反響が二分されます。

◆ビル・ゲイシ インタビュー、やるじゃん『ゲーム批評』！
（岡山県　ねこくらげ）

アポ取るのが大変でした（嘘）。

◆見るからに嘘八百ってギャグ記事書かれても、苦笑さえできないんですけど。穴ウメなら編集者さんの個人トークとかゲーム対談した方がマシ。（北海道　花見月）

◆目次を見てビルゲイツ本人だと思ってビックリした。そのビックリした心を返して!!
（秋田県　ごにゃらもにゃら）

……。



第7位：PS2を巡る三者三様

アートディングのPS2開発ツール、DVDソフトの販売好評、トラブル続きのPS2など。PS2を巡る業界の動きをお伝えしました。

第8位：今号の駄作2

「セガサターンの遺書」と題して（おそらく）サターン最後のソフトとなった『ファイナルファイトリベンジ』を取り上げました。

第9位：ドリームキャスト定点観測

あっという間にPS2に追いつかれた感のあるDC。その不振と問題点、課題などを2Pにわたって取り上げました。

◆セガはセガの道をいけ
（山形県　富樫多佳志）

第9位：クリエイターの原体験

お話を伺ったのは、コナミの『ときメモ2』のプロデューサー、「メタルユーキ」氏です。

◆こんな当たり前の「意味のある技術を……」的なことを発言できる人があまりいないので。曲も好きな曲がけっこうあるし。
（奈良県　BELもなか）

つまらない記事

「ネットとゲームユーザー濃密な関係」には、こんな批判が寄せられました。

◆他人事で面白いネタだけど、6ページも使う話題ではないと思います。（宮城県　草人）

◆どうせだったら、マナー向上をメインにうったえれば良かったのですが。
（東京都　G．CAR．STK）

表紙も意見が割れました。

◆表紙が最悪でした。
（石川県　らせん）

◆指輪のデザインも凝ってる表紙が目立っててGOOD!!
（福岡県　RrR）

ゲーム業界の諸問題を取り上げる「複眼視点」にも意見はたくさんいただいております。

◆ユーザー代表として意見を述べている専門学校生は我々の代表ではナイ。
（福岡県　迎貴久）

最後はソフト批評への意見。

◆『デッド オア アライブ2』の記事。個人的にダメダメだと思っているホールド技のダメージ数について批評していなかったので。
（大阪府　Venus）

◆『マーブルVSカプコン2&パワーストーン2』。弱いキャラでいくら努力しても勝ち目なしな感じが……。強いキャラだとリアルファイトになりそうだし。
（千葉県　真実の徒）

Vol.33 集計を見て……

もっともコメントが多かったのは、「読者あっての本ですから」のコーナーですね。がっぷさんはホント、人気ありますねぇ……。PS2特集にも熱いコメントがたくさん送られてきました。この本を作成している10月中も目立った動きのないPS2。年末、そして21世紀に期待しましょう。

33号読者アンケート集計

読者がその時 気に入っていたゲーム

6月から8月。この季節に、読者はどんなゲームをプレイし、気に入ったのでしょうか。33号アンケートに寄せられた「お気に入りゲーム」を紹介します。

集計結果です。1位『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』。さすがです。発売直前までサブタイトルが決まらなかったのが、業界人として記憶に残っています（笑）。

◆すげームズかった。なんとか自力で解いたケド……。

（東京都　C.K.R）

◆「64Dream」の攻略本を買ったら、のっけから「この本を閉じろ！」と書いてある。ナイス！

（新潟県　島崎さとし）

2位『オウガバトル64』。松野氏いズとも流石の人気……といっていいのか分かりませんが。1位とは僅差です。3位は『マーヴルVS.カプコン2』。そして4位に『レンタヒーローNo.1』！　なんだかんだいっても、レンタヒーローのこと知らない人も多いと思うのですが……。やはり購入者は前作も遊んだ方が多いのでしょうか。5位『クレイジータクシー』。この息の長さ。どれほどの面白さか分かるってものです。

続いて読者コメントいきます。

◆『風来のシレン』（SFC）。ついこないだ100Fまで行った。

（埼玉県　亜紀さん、私と結婚してください。）

70Fくらいで、ドラゴンの誘導炎にやられました。もうイヤ！

◆『闘神都市Ⅱ』（PC）。良心に従ってプレイしたので、大半のHシーンを見逃したけど、ほほえましいエンディングで救われました。

（大阪府　MD小夜曲）

◆『北斗の拳 激打2』。心地よき、痛みというべきか。

（東京都　古畑昇）

本当に企画のヒットですよね。

◆『TVスポーツ バスケットボール』（PCE）。NBAもファイナルの今、やっぱりバスケのNo.1ゲーム。楽しい。

（大阪府　ピッツバーグ）

◆『スーパーロボット大戦α』。今までのシリーズはなんだったの!?のイイ出来。

（神奈川県　ねむき）

◆『ブレス オブ ファイアⅢ』。やっぱり何度やっても『Ⅳ』よりイイ。

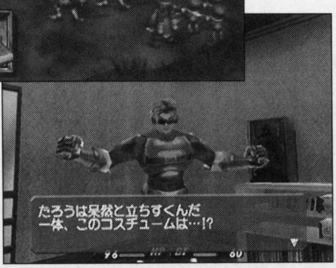
（福岡県　カゼ・イユン）

お気に入りトップ5

No.1	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
No.2	オウガバトル64
No.3	マーヴルVS.カプコン2
No.4	レンタヒーローNo.1
No.5	クレイジータクシー



オウガバトル64（任天堂）



レンタヒーローNo.1（セガ）

僕の 私の ゲームワースト10

イヤなものはイヤ！　ダメなものはダメ！　評価されていても、どうにも我慢ならない、どうしてもスキになれないモノってあります。投稿者の心の叫びにも似たゲームワースト10をご紹介。ここに紹介されたことで、個々のゲームへの恨み辛みが消え去ってくれることを願います……。

千葉県　河島キョウジさんのワースト10

1位　クロノ・トリガー（SFC）
主人公が目立たなすぎると思う……。

2位　ファイナルファンタジーⅥ（SFC）
ティナとセリスが好きじゃない。オルトロスはいい。

3位　クライマックスランダーズ（DC）
コミカルなのかシリアスなのか、よくわからんシナリオがムカツクのでワースト入り。

4位　ソウル&ソード（SFC）
フリーシナリオRPGはバランスがきついようで……。

5位　Sa・Ga3 時空の覇者（GB）
これを『サガ』と認めたくなかった……。

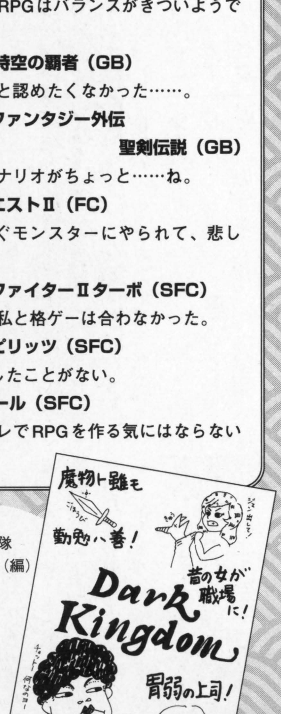
6位　ファイナルファンタジー外伝 聖剣伝説（GB）
人がよく死ぬシナリオがちょっと……ね。

7位　ドラゴンクエストⅡ（FC）
2人の仲間がすぐモンスターにやられて、悲しかった。

8位　ストリートファイターⅡターボ（SFC）
できは良いが、私と格ゲーは合わなかった。

9位　サムライスピリッツ（SFC）
1度しかクリアしたことがない。

10位　RPGツクール（SFC）
今だったら、コレでRPGを作る気にはならないよ……。



東京都　ウリクペン救助隊
◎な、なんでしょう、コレ？（編）

広島県　直野生海さんのワースト10

1位　ファイナルファンタジータクティクス（PS）
オウガ真理教徒である私にとって、存在すら許されないゲーム。

2位　ベイグラントストーリー（PS）
実はプレイしたことないのだが、1位と同じ理由で。

3位　オウガバトル64（N64）
ここにランクインしていることに納得がいかないという方。それならあなたは「堀井雄二」「鳥山明」「すぎやまこういち」がいない『ドラクエ』を認められるんですか？（面白いゲームであることは認めますが、これは『オウガバトル』ではないと思います。）

4位　うっでいぽこ（FCディスク）
このゲームは主人公の性別を選べるのだが、女の主人公を選ぶと絶対にクリアできないのである。私が費やした時間を返せー!!

5位　かってにシロクマ（FC）
8時間ぶっ続けでプレイしたが、とうとうこのゲームの目的が理解できませんでした……。

6位　ワイルドアームズ（PS）
アーデルハイドの救出イベントでひとりしか助けられなかったら、横で見ていた友人に鬼畜王扱いされたから。

7位　光GENJIのローラーパニック（FCディスク）
「ローラースケートくらい買えよ……」と画面に向かってツっこんだのは私だけではないと信じたい。

8位　レクリス暗黒要塞（FCディスク）
♪1歩あるいてローディングうーっ、2歩あるいてローディングうーっ、3歩あるいてローディングうーーっ♪

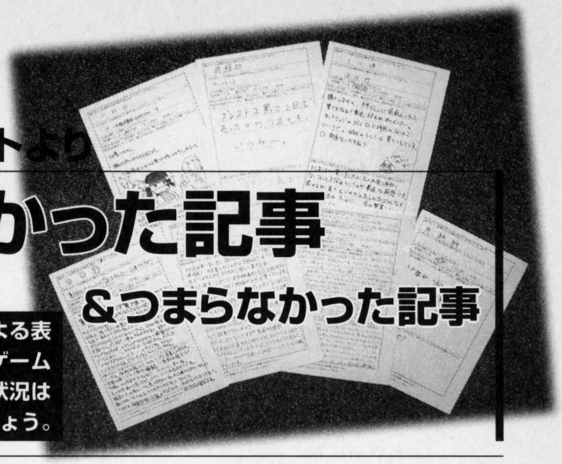
9位　燃えろ!!　プロ野球（FC）
なんで、ファウルの後のボールは必ずストライクになるんだ？　なんで、強打者はバンドでもホームランが打てるんだ？

10位　寺尾のどすこい大相撲（FC）
全国縦断モードでは、相手力士より海賊にやられてばっかりでした……。

34号読者アンケートより

今号で面白かった記事

&つまらなかった記事



特集は、DC。サムシング吉松さんによる表紙イラストがすべてを語っています。ゲーム好きからは評価の高いハードですが、状況はというと……。読者の反響を見てみましょう。

権利関係の問題にユーザーも興味津々!!

第1位：コナミは何を考えているのか？

コナミによる日本野球機構との肖像権独占使用契約を発端に巻き起こった、スクウェア『劇空間プロ野球』版権闘争問題。噴出し始めたメーカー間の政治的駆け引きに、読者の関心が集中しました。

◆コナミの野球問題はいつか起こると思ってた。けど、相手がスクウェアだったので、より面白かった。（岡山県　ハートフル）

第2位　マンガ　セガの歴史

「イラストが少ない」との声が多い本誌。読者コーナーもそうですが、マンガは評判イイですね。

◆これは良い。これからもマンガを載せてほしい。（福岡県　つね）

次号を期待してください。

第3位　なぜだ!?　ドリームキャスト

愛するがゆえに、アイロニカルな記事や、厳しい記事が多くなってしまいましたが……。

◆オイオイそれは偏見じゃないの？　という記事もあったけど、最後はエールを送っていて、まあ、よかったです。（埼玉県　ララ★すがいきん）

◆セガにはイイところがたくさんある。今月号の特集を読んで、ますますセガには頑張ってほしいと思った。（埼玉県　ジョー沼田）

◆昔からのセガユーザーなので、やっぱ気になります。（愛知県　アソビン教授）

アソビン教授は、セガの初期ハード（SG―1000など）のゲーム説明書に出てくるキャラです（助言は当たり前のことばかりですが）。

第4位：悪趣味ゲーム紀行

取り上げたタイトルは『ぱっぱらぱおーん』。『デスクリムゾン』を作ったスタッフによるパズルゲームに、がっぷさんも困惑したようです。

第5位：読者あっての本ですから

とにかくタイトルの絵に読者もビックリ、編集者自身もビックリでした。

◆もはやメーカーどころか読者にまでコビるのをやめたかのような、一刀両断っぷりがおもしろい。（香川県　瀬戸魚介）

批判の声も紹介します。

◆読者コーナーに批判ハガキも結構載せているのは、コビていなくて良いとは思うんですけど、読者をネタのように扱うのはチョット

Vol.34・面白かった記事ランキング

No.1	コナミは何を考えているのか？	27％
No.2	マンガ　セガの歴史	21％
No.3	特集　なぜだ!?　ドリームキャスト	20％
No.4	悪趣味ゲーム紀行	19％
No.5	読者あっての本ですから	16％
No.6	俺とセガゲー	15％
No.7	新旧セガ人架空対談	13％
No.8	岡本吉起の言わしてもらうで	11％
No.9	クリエイターの原体験「黒柳陽子」	7％
No.10	ミスタードリラー批評	6％

※表の％は、投稿数全体から割り出した数値です。

って感じしますね。
（兵庫県　たっきゅう道）

◆読者ページで読者を侮辱するのは、やはりよくないと思います。
（東京都　名誉広報）

第6位：四半世紀の愛憎　俺とセガゲーライターセレクション

セガの歴史を知るライター8人に、セガゲーのベスト10・ワースト5、セガの良い点、悪い点を語っていただきました。

◆とても興味深く読ませていただきました。僕もセガゲーは好きだけど、まだまだ知らないゲームがたくさんあるなと思いました（特にAC）。（徳島県　S・F最高）

第7位：新旧セガ人架空対談



新人セガ人と過去のセガ人、彼岸なセガ人による架空対談。セガファンの自虐的傾向強い企画に、好評、不評の反響ゾクゾク。

◆ウケまくり。
（静岡県　K@ZU）

◆次は任天堂、ソニー系も！
（京都府　千秋ファン）

◆リアルすぎて笑えない。Aさんはオレ的にコ○したい人種です。今にDCをピンク色にしてしまうパラサイトです。
（宮城県　N．A）

第8位：岡本吉起の言わしてもらうで

お題は「DCの未来だとぅ？」。ハード戦争におけるDCの勝負は「商売を続けられる状態を保つこと」として、現在のDCの状況を認めつつ、エールを送っています。

第9位：クリエイターの原体験

『たまごっち』や『戦国TURB』のキャラデザをなさった、黒柳陽子さんにインタビュー。（イイ意味で）トボけた感じの語りに反響がありました。

第9位：ミスタードリラー批評

スマッシュヒットを飛ばす『ミスタードリラー』の批評に人気が集まりました。ナムコの歴史を知るライター氏の筆致に、共感した方も多かったようです。

◆「'90年代のナムコはなかったことにしたい」という文章にまったく同感（特に'97～'99年あたりが）。個人的に'90年代のナムコのベストゲームは『ティンクルピット』（『カスタムロボ』の見城こうじ氏の作品）だと思っています。
（岩手県　バニッシュモンスター）

つまらなかった記事

「セガにPS2ソフトを作って欲しいですか？」には、フザケスギ！　といったお怒りの批判などが多かったです。

◆セガにPS2ソフトの是非を問うていますが、その前にもっとセガに関しての今の状況を出してほしかった。セガの経営姿勢や、セガ内部の現状など……。

「今号の駄作2」への反響です。
（愛知県　雅樹）

◆そのゲームをやる人にとってはとっても楽しいゲームかもしれないのに、一方的にけなすのは良くないと思います。
（神奈川県　しゃちほこ）

本誌の要、レビューについての意見で、幕を閉めたいと思います。

◆1本のソフトにひとりのレビューでは物足りない。人によって意見の割れるゲームもあると思う。あとは、まわりくどい言葉で文章を飾るより、具体的な感想を多く盛り込んでほしい。誌面に限りがあるのだから。（福井県　K-M）

Vol.34 集計を見て……

セガファンからの意見が、本当にたくさん寄せられました。私もSG-1000IIからの付き合いですので、みなさんの気持ち、分かります（笑）。今回は苦境に立つセガを応援しました。今後も良い仕事をしているのにもかかわらず苦境に立つメーカーは、どんどん応援していきたいと思います。

34号読者アンケート集計
読者がその時 気に入っていたゲーム

アンケート集計は、8月から10月。夏真っ盛りの月から、残暑の続いた時期までに、読者が遊んで気に入ったゲームとは？ ご覧ください。

圧倒的といっていいでしょう。1位の『ミスタードリラー』。今年のベストに確実に入る1本です。まだやってない方もゼヒ！

◆久しぶりにハマったACG。サルゲー。（東京都　橋本雄吾）

2位は『ドラゴンクエストⅦ』。集計時期の関係で2位止まり、ともいえます。

◆とりあえずビールのように『DQⅦ』（香川県　瀬戸魚介）

3位。『ファイナルファンタジーⅨ』。読者の感想は、別ページをご覧ください（笑）。4位に『グランディアⅡ』がランクイン。前作が、本当に評価高かったですからねぇ……。

◆初めて泣きました。（大阪府　Jon）

5位に『ストリートファイターⅢ サード ストライク』。カプコン格闘ゲームの人気のスゴサを改めて感じます。

6位以下は『ムジュラ』『ペルソナ2 罰』『ジェットセットラジオ』『マリオテニス64』と続きます。

その他のゲームを見ていきましょう。

◆『ルーンジェイド』（DC）ひとすじ。（大分県　こはく）

◆ついに手を出してしまった『サクラ大戦』（しかもSS）。カンナがカワイイと思ってしまう私は……。うーん（しかしシナリオはヒドイ）。（福岡県　元なかなかやる書店員）

女性の目から見ると、女の子の性格などは、やはり閉口ものなのでしょうか。

◆『風のノータム』。（神奈川県　玉手将之）

!? スゴイです。気球といえばテンプルちゃん（あれは風船）。

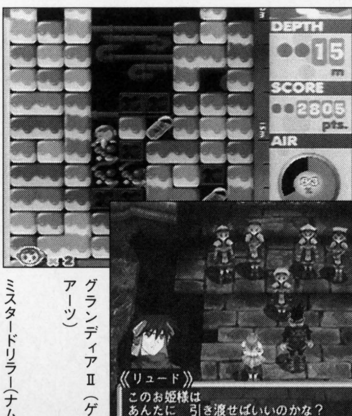
◆『KOF2000』。ビギナー。なんかアテナ目当てらしい。ダメ人間……。（東京都　tyke）

◆『東京魔人学園 剣風帖』。ここまで面白いと思いませんでした。（神奈川県　井原麻生）

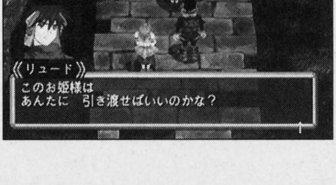
知る人ぞ知る傑作ゲーム。個人的な感想ですが、水面下で信者が増えていくように見えます。

お気に入りトップ5

No.1	ミスタードリラー
No.2	ドラゴンクエストⅦ
No.3	ファイナルファンタジーⅨ
No.4	グランディアⅡ
No.5	ストリートファイターⅢ サード ストライク



ミスタードリラー（ナムコ）



グランディアⅡ（ゲームアーツ）

ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？

「これが読みたい！」という、本誌に対する読者の要望を書いていただくアンケート項目。その一部を紹介します。なかなか面白そうなものが揃っています。実現はともかく……。

◆ゲームパッケージデザイン批評。（愛知県　シモヤジルシ）

◎美術センスがいりますね。

◆私はゲームができないので、ゲームが好きな人たちの世界とか、こだわりなどを知りたい。（愛知県　笠井千代美）

◎ゲームが「上手くない」ということとは違うのでしょうか？　事情は分かりませんが……。

◆「コジマシネマ」のような他のジャンルの批評。（神奈川県　井原麻生）

◎読者の意見を見ると、他のジャンルの批評は支持派と否定派に分断されます。難しいところですね。

◆「たかがゲームとは言わせない‼　ゲームの経済にあたえる影響力」。（千葉県　N岡）

◎――という特集ですね。経済に強いライターさんも、いることですし……。考えます。

◆今のままで、ゲーム批評は充分楽しいよ。うん。（埼玉県　ちゅんこ）

◎ありがたきお言葉。

◆伊集院光・さくまあきら・香山リカ・三遊亭円文の連載コーナーが読みたい。（埼玉県　二代目伊集院光）

◎ラジオ好きですねぇ。伊集院さんは、「ファミ通」の連載見る限り、怖くて頼めません（締め切りの話）。

◆「ネット上のフリーウェア・ゲーム、どれが面白いか」はどうでしょう。（北海道　斉藤章道）

◎パソコンゲームは、読者層がコンシューマ中心のため、あまり歓迎されない傾向にあります。ですが一考の余地はあるかも。

◆攻略本の出なかったゲームについての記事が読みたい。（富山県　ヴリ）

◎攻略本が出ない＝話題にならなかった、という図式から導きだされる要望でしょうか。

◆笑いを、もっと笑いを‼　なぜ笑わせてくれぬ？（東京都　吉野佳太）

◎笑わせるにしても、エンターブレインとは差別化せねば……。

◆ゲーム業界のキナくさい話を聞いてみたい。（兵庫県　腹がD型装備）

◎硝煙のにほい。

◆私、そう言われましても「任天堂開発スタッフ名鑑が欲しい」とかバカな欲望しかないのでいいです。（香川県　瀬戸魚介）

◎確かにスゴイ要望ですね（笑）。

◆「パクリ疑惑発覚⁉　××の制作者は本当に○○の存在を知らなかったのか？」なんていうのはどうだろうか。（茨城県　妖怪出魂）

◎誰のことです？（知らばっくれてる）

◆「ゲームウォッチ批評」。（北海道　サクヤ此花）

◎おー。普通の読者はついてこれるのか⁉

◆「メーカー対抗　覆面全裸大暴露座談会」で、メーカー側の本音をビシっと頼みます。（局部隠し可）。（新潟県　宿許はるか）

◎全裸？　全裸⁉　ナゼ⁉

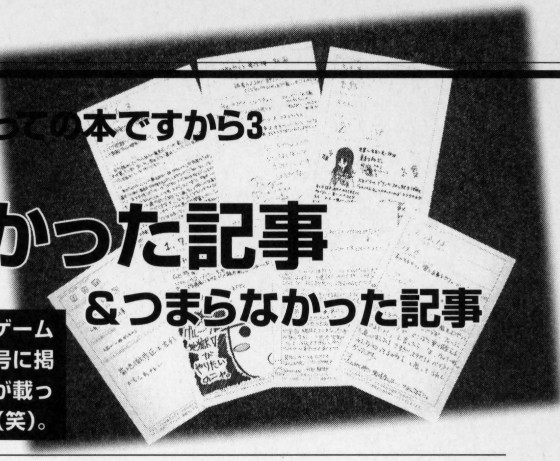


兵庫県　呉一文字

◎リップちゃうやろ！　面白いので載せます（編）

「投稿ゲーム批評」読者あっての本ですから3
アンケートより

今号で面白かった記事
&つまらなかった記事



せっかく（？）なので、前号の「投稿ゲーム批評」の評判も調べちゃいました。前号に掲載された方は、面白かった記事に投稿が載ったコーナーを選んだ方が多かったです（笑）。

ゲームへの愛にみんなも共感！

1位：僕の私のゲームベスト10

やっぱり「どんなゲームが面白いのか」が、読者のいちばん興味のあるところ。投稿者のベスト10から自分好みのゲームはみつかりましたか？　……にしても、人気のわりにベスト10への投稿、少ないです。どんどんオレ的ベスト10を送ってくださーい！

2位：Reader's Critique PART．1

読者批評パート1がダントツ人気でした。2、3はもうちょっと順位が下です。『レイディアントシルバーガン』や『蒼天の白き神の座』などのマニア評価の高い作品が〝効いた〟のでしょうか？

3位：私だけの名作

投稿者の方々が推したタイトルは『闘いの挽歌』（FC）、『アシュラブレード』（AC）、『ダークハーフ』（SFC）でした。今号でもマニアックなタイトルを紹介しているので、ぜひ投稿者の熱い思いを受け取ってください！

4位～10位まで：アンケートから（読者、生の声）

メインコーナーだけあって、どれもまんべんなく人気がありました。その中であまり人気がなかったのは、27号アンケートの集計「上昇・エニックス訴訟裁判に思うこと」「注目している若手ゲームクリエイター」の記事でした。

ちなみに11位は「すべて面白い」という意見。クゥーッ、うれしいですねぇ！

続いて「読本3」への読者からのコメントを掲載します。

◆最近、ゲームへの情熱がどんどん弱くなっていき、消えそうになってはくすぶり……のくり返しだったのですが、この本を読んで久しぶりにアツくさせてもらった。感謝。
（静岡県　牧田憲介）

こちらも感謝！

◆「ワシとおなじで意味不明の絵を描くやつがいるんか」と思ったら、自分の出したイラストだった。
（北海道　海月くらげ）

「アンケートハガキ意味不明渦巻地獄」としてアンケートハガキに描かれたイラストを集めたコラムですね。今号では掲載できなかったので、ぜひ次回はコーナーを復活させたい。ですからドンドン、イラスト書いてくださいね。

◆自分のが載ってたんだけど、私がとても書くとは思えない漢字を使ってました。文章に手を入れるってこーいうコトなんですねぇ。
（福岡県　ずみとし）

ここでお断りすることではないとは思いますが、この号でもほとんどの原稿に手を加えておりま

面白かった記事ランキング

No. 1	僕の私のゲームベスト1	27%
No. 2	Reader's Critique PART 1	20%
No. 3	私だけの名作	19%
No. 4	第21号アンケートから	15%
No. 5	第22号アンケートから	14%
No. 6	第25号アンケートから	13%
No. 6	第28号アンケートから	13%
No. 8	第26号アンケートから	11%
No. 8	第29号アンケートから	11%
No. 10	第23号アンケートから	10%

※表の%は、投稿数全体から割り出した数値です。

す。読者投稿集といいましても、お金を出して買っていただいている商品です。最低限のクオリティを維持することは絶対必要なことですので、掲載者の方々はご了承ください。

◆誰の趣味なんですか？　ザブングル……。あっちにもこっちにも。（新潟県　島崎さとし）

うっ……。担当者がいない今、それはナゾということでひとつ。

◆記事は（読者の投稿だから）ほぼタダ。コレで750円は高いと思う。（大阪府　やま〜）

発行部数などを考えるとこれが採算ラインぎりぎりの価格なのです……。う〜、苦しい〜。



◎やすらかなイラストです（編）

千葉県　河島キョウジ

◆この本のタイトルには『ゲーム批評』さんの愛と気持ちが表現されているから買いました。（埼玉県　ガメ野連かいちょ）

裏表紙にしか広告がない「ゲーム批評」本誌はもとより、この本にはまったく広告がありません。まさしく読者の方々の出していただいたお金でできているのです。「読者あっての」という言葉は、ウソ偽りない真実です！

◆自分のなかでは忘却のかなたにあった「秘密」が掲載されていたので思わず赤面してしまいました。（栃木県　メタスラファイト）

アンケートハガキに書かれたことは、プライバシーや個人情報などを除いて、ガンガン掲載しちゃいますよ。覚悟してください！

◆うーおー。マイハニーと別れっちまったんだよーん。アホー（俺が）。（高知県　HNG）

ほら、こういうことも掲載しちゃうのです。

◆こんな本がでているなんて知らなかったっス。「1」「2」が気になるなり。（神奈川県　河野みゆき）

まだ在庫ありますので、よろしければ、ゼヒ注文してください。

◆私はちょっと旬をすぎたゲームをプレイするのが好きなので、「賞味期限が切れてるけどオススメ」というゲームを教えてほしい。（石川県　K2G）

本誌が役に立つと嬉しいです。

◆他誌ならカットされるであろう読者の本音をあますことなく掲載するスタンスが気に入ってます。（福島県　タリラリラン）

読者あっての本ですから！

「読本３」集計を見て……

過去の「読本」が10号分のアンケートを集計しているのに対して、今号はたった4号分。なので底をさらうかのように読者アンケートをフル活用させていただきました。この号で「始めて載った！　ウレシイ！　もっと送ろう！」と思ってくださる方が増えることを願っています。

集計！ゲーム批評読者の傾向

読者アンケートの集計から、読者の年齢、性別、都道府県の割合を調べました！

まずは年齢。全体の平均は、22・3歳。20歳以上とは（予想通りとはいえ）高い！　最も多い年齢層は27歳。次に19歳、21歳と続きます。んー、27歳。まさしく物心ついた時にFCブームにヤラれた世代ですね。違った方、ゴメンなさい。

性別。全体でみる割合は男性85％前後。女性15％前後。女性少ない……。しかし、女性の投稿採用率は高いんですよね。あっ、絶対ヒイキはしてませんからね！

最後に都道府県。表をご覧ください。関東近県、大都市圏が順当にランクイン。それらにせまる勢いで送っていただいているのが、京都、新潟、福島、岡山の方々。ウレシイですねぇ。逆に、鳥取、佐賀の方からは一通もいただいておりません……。営業に言っておきます……。

【投稿県ベスト5】

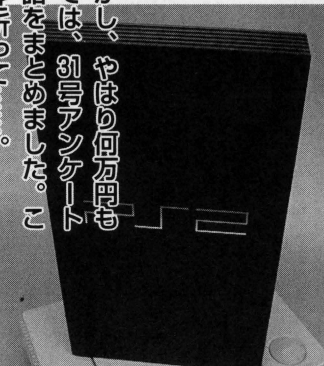
1	東京都	11％
2	大阪府	8％
3	神奈川県	6％
4	千葉県	5％
5	静岡県	4％

※表の％は、投稿数全体から割り出した数値です。

ああ、哀愁のプレイステーション

我が愛機の末期

かつてこれほど、買い換えられたゲーム機があったでしょうか？　もちろんケタ違いの普及台数など、理由付けもできるでしょう。しかし、やはり何万円もの買い物です。少なくともユーザーの不満は溜まっています。ここでは、31号アンケートでの「プレイステーションの思い出」によせられた「ＰＳ壊れた」話をまとめました。これが初代ＰＳの思い出であって、ＰＳ２には関係ないことであることを祈って……。



◆持ってるゲーム機の中で一番最初に壊れた。

（島根県　南さんＦＡＮ）

◆とにかく「止まる」ハード。ロードし始めたはずなのに突如フリーズ。ボイスが入るところでフリーズ。プレー中に腰を上げた時の振動でフリーズ……。動作の不安定さはもはや伝説。

（岐阜県　ジークフリート）

◆よく止まる。

（福井県　Ωドライブ）

◆『ＦＦⅧ』のムービーシーンでよく画面が止まって、ディスクのフタを開けたり閉めたり何回もやりました。友人のＰＳは立てておかないとゲームができないそうです。

（京都府　相原顕作）

◎動作不安定のＰＳをタテて使うのは、公然の秘密みたいなもの。昔、ＴＶで海外のゲームクリエイターが紹介された時、かたわらには立てられたＰＳが……。世界共通ですね（笑）。

◆ゲーム機を修理に出した初めてのハード。なんてもろいゲーム機なんだとコントローラを何度も叩きつけた。

（静岡県　054-641-?-?-?）

◎あの……ペンネームもしかして電話番号ですか？　載せられないですよ!!

◆3回買い換えた。1回目は型が古くなったから。他2回は接触が悪くなったから（全部中古屋に売って新品を買った）。

（千葉県　超！　マキマニア）

◎コラコラ！　故障品を売らないでくださーい！（買う方も買う方ですが）。

◆ゲームショップで働いていた時、「買ったばかりのソフトが動かない」というクレームが。本体ごと持ってきてもらってフタを開けると……そこには真っ黒なディスクが。そのオジさん、表裏逆にセットしていたのでした。

（福島県　しりる）

◎修理に出されたＰＳを開けてみたら、ゴキブリだらけだったという楽しいエピソードもあるみたいです。

◆落雷で壊れた。話には聞いていたけど、実際に起こるとビックリ。心臓がバクバクなった。本当に死んだかと思ったほど。そのあと確

我が愛機の末期

認したら見事、ＰＳの電源が入らなくなっていた。でも、修理が異様に早かったので（確か3日くらい）「ＳＣＥスゴイ！」と思ったものでした。（埼玉県　若松朋久）

◎スゴイ経験ですね……。

◆改造。（栃木県　ＧＭＴ）

◎おーい!!（ってやってる人はやってるか）

◆２０００年問題で壊れた（笑）。いや、単に年を越したと同時に故障したというだけの話ですが。（茨城県　妖怪出魂）

◎ゲームで年越しですか？

◆ロムカセットのＦＣから本格的にＴＶゲームを遊び続けた自分にとって、ＣＤロムはロードが多く遊びにくいマシンだった。加えてＰＳは熱暴走などのトラブルが多く、ＦＣ、ＳＦＣほど落ち着いてプレイできなかった。ＰＳを一言でいうと、良質のソフトは多かったが、本体の欠陥も多いハードでした。（岩手県　本館哲人）

◆プレイ中の『エースコンバット3』を巻き添えにして、ぶっ壊れてくれた。99年6月のこと。あと9ヶ月もって欲しかった（涙）。（東京都　橋本雄吾）

◎と、いうことは買っちゃったんですね、新しいプレステ。

◆買った次の日に壊れたことです、はい。ａｎｄ『ファイナルファンタジータクティクス』で乱視になりました。（福島県　いぬえしんべえまさし）



◎な、なんですか？　迫力です（編）

東京都　皿山

◆買った当初から読み込みの調子が悪かったです。部屋が寒いと立ち上がらなかったりとか……。（京都府　卯月めい）

◎始めから調子悪かった人も、けっこういるみたいですね。

◆2年で壊れるな～～い！（埼玉県　左真紀）

◆ＰＳ２発売に合わせたかの様に初代ＰＳが永眠しました。発売日と同時に買った物なので、世間の悪評を考えると、よくぞ頑張ってくれたと誉めてあげたい気分です。（鹿児島県　小林潤平）

◎いい話ですね。今、全国で初期ロットＰＳは何台可動してるのでしょうか？

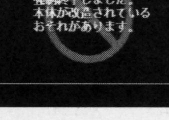


◎マリオを描かないとこがいいですね（編）

埼玉県　極力右避け

プレイステーション ここだけの話

とにかく初期ロット（初回生産分……みたいなもの）のPSの壊れやすさは有名。熱がこもりやすく暴走するわ、動かなくなるわで大変だった。そのかわりプロテクトを外しやすいということで、いわゆるデバッキングプレイステーション（メーカーで焼いた制作中のロムを動かすために必要）が足りないときなど、業界では重宝して使っている場合も多かった。なんにせよ、型番を重ねるたびにPSはマイナーチェンジによる性能アップを繰り返し、その不具合を減らしながら普及を遂げていく。昔のPSがなまじ「生きている」ユーザーは、安価で高性能を誇る近年のPSを恨めしく思っていたのではないだろうか？　って大きなお世話ですか。それにほとんどの人たちには既知のことですね。失礼しました。



正規じゃないロムを立ち上げる場合、改造PSを使う人もいたが、最近のロムだとこのような画面が出ることも少なくない。ってなんでこんな写真があるんでしょう?

ゲーム批評の読者はこんな雑誌を読んでいる！

アンケート内「本誌以外でよく読む雑誌」の項目に寄せられた雑誌名の数、数、数を大集計！　でもみんなバッラバラ。その中でも複数の票が集まった雑誌名を（ムリヤリ）ランキング!!　こんな結果が出ました！

TVゲーム雑誌 TOP.5

ランク	雑誌名
No.1	ファミ通
No.2	アルカディア
No.3	ユーズドゲームズ
No.4	ザ・プレイステーション
No.4	ゲームラボ

さっすが、みずからNO．1と謳うゲーム誌。手強いゲーム批評読者もダントツで「ファミ通」を読んでいます。2位はアーケードゲーム誌「アルカディア」。復活（?）して良かった、良かった。次が中古ゲーム情報誌「ユーズドゲームズ」。……。「ユーズド」の販売部数はすべて「ゲーム批評」購読者で占められてたりして（「ナイスゲームズ」発売月は、やはりランクインしてます）。同率4位が「ザ・プレ」と「ゲームラボ」。「ゲームラボ」との併読率も高そう！　ランクインしてませんが、「gM」もかなり読まれてます。

PC雑誌 TOP.5

ランク	雑誌名
No.1	パソコン批評
No.2	週刊アスキー
No.3	MACLIFE
No.4	Login
No.4	マイコンBASICマガジン

「パソコン批評」1位！　ありがとうございます。2位は、「MACLIFE」。アンケートで、マックかウィンドウズユーザーか調べてみると、けっこう意外な結果が出るかもしれませんね。3位。「週刊アスキー」。情報満載ですからね。個人的にはリニューアル前のもスキだったんですが。読んでいた連載が中断したのは痛かった。4位は、同率で「Login」「マイコンBASICマガジン」。根強い人気。もしかして、昔からズーーッと買い続けてる読者が、けっこういるのでしょうか（本誌の平均読者年齢から推測）。

TV情報誌 TOP.5

ランク	雑誌名
No.1	TVブロス
No.2	WEEKLY ぴあ
No.3	ザ・テレビジョン
No.4	テレパル
No.4	TVガイドなど

「TVブロス」が1位。面白いコラムが多くて、200円で買えちゃう。これはオススメ！　って宣伝してどうしますか。2位が「WEEKLY ぴあ」。TV誌じゃない……。総投票数が少なかったものでランクインさせました。3位「ザ・テレビジョン」。これより「TVブロス」が上というのがミソですね。4位以下は並んでます。表の雑誌の他に、「TVタロウ」「TVステラ」など。TV情報誌って、1冊あるとけっこう助かるんですよね。一度買うと、買い続ける人が多いみたいです。どうりでTV情報誌の数、多いはずです。

こんな雑誌を読んでいる

マンガ雑誌TOP.5

ランク	雑誌名
No.1	週刊少年ジャンプ
No.2	月刊アフタヌーン
No.3	ヤングアニマル
No.4	月刊コミックビーム
No.5	週刊少年サンデー

「ジャンプ」。やはり強い。一時の低迷から立ち直ってきてますね（低迷……って私らに言われたかないか）。「アフタヌーン」が2位。いやー、読者年齢の高さがここにも出てます。次が「ヤングアニマル」。「ベルセルク」ですね。えっ「ふたりエッチ」ですか。そうですか。4位に「コミックビーム」。おー、ちょっとビックリしました。メジャーな会社のアングラコミック的な感じもしないでもないです（私も応援してますよ）。5位は「サンデー」です。あれ!? 「マガジン」がないですね！ 票数も皆無に近いですよ！

一般誌TOP.5

ランク	雑誌名
No.1	SAPIO
No.2	噂の真相
No.3	週刊ゴング
No.4	素人娘でーた
No.5	いろんな雑誌です

一般誌部門は、いままで紹介したジャンル以外の、すべての雑誌を集計した結果を元にしています。まず1位。「SAPIO」。これは、「新ゴーマニズム宣言」のおかげでしょう！ 違います？ 2位が「噂の真相」。「ゲーム批評」読者らしいですねぇ。3位「週刊ゴング」。プロレス誌。これ読まれてるんですよねー、週刊なのに。4位「素人娘でーた」。……!? 集計データが変に偏っちゃったかな?? 5位以下はバラバラすぎました。「オレンジページ」「TVブロス」「シネマレストラン」などです。

その他ちょっと変わった雑誌たち

と、ランキングにしてみましたが、それに漏れた雑誌名の方が多くて、しかも興味深いものが多いんですよね。ここでは、それらをご紹介。

まず「演劇界」。……見たことないんですが、その世界では有名なんでしょうか? 「キマイラ」。これも演劇誌らしいです。「女子小学生日記」? 「女子中学生日記」?? いつまで続く日記なんでしょう? 「虎通」。タイガース、じゃなくて虎の穴通販。同人モノを扱ってるとのこと。「エンジェルクラブ」。「レモンエンジェルクラブ」じゃなくて?（偏った知識）。「アニラジグランプリ」。あっ、声優系はもとよりアニメ雑誌もあまり目に付きませんでした。アニメを嫌いな人は少なそうなんですが……。「winkup」。ジャニーズ系アイドルを中心に紹介しているみたいです。ゲーム批評とアイドル雑誌が並んでいるなんて、なんかイイですね。「軍事研究」。な、なんですか。軍事を研究している雑誌なんでしょうか……（そのまま）。

ランキングを見て「なんか信用できない票だなぁ」と思った方もいると思います。そうですね……。正直、かなりムラがあったので、たまたま票が重なったものも少なくないと思います。集計できた数が、ちょっと少な目だったので。二桁の号数分調べられれば良かったのですが……。「だいたいこんな感じ」と、とらえて下さると助かります。



ゲーム批評の読者は今、こんなことに興味があります

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

「ゲーム以外で興味のあることは？」。この質問に答えた読者の返答集です。あたりまえですが、いろいろありますねぇ……。

やはり生活に関わることに興味があります

◆N501i（携帯）はカラーか否か。（愛知県　8本足）

◎カラーじゃなかったですね。

◆Go-BANG'Sにはまってます。（東京都　スタッフォード）

◎人生「香港パラダイス」。

◆部の後輩いびり。（埼玉県　赤夏とおる）

◎すがすがしい青春の1ページですね……ってやめたげなさい！

◆書きたくない。（愛知県　本名以外なら何でも）

◎なら知りたくない。

◆ドッチ弾平。（兵庫県　デモモ崇拝人）

◎いまさら？

◆錬金術、陰陽道。（長野県　瀬山響）

◎『ゲーム批評』を呪うのだけはやめてください。

◆大腸菌と放線菌の研究。（茨城県　超議長）

◎さすが大学院生！

◆KinKi Kidsの剛ちゃんのヒマさ加減。（新潟県　しらぶ）

◎あなたもヒマなのでは？

◆人の流れ。（京都府　スパイT-KITAM）

◎一緒に流されぬように。

◆猫のノミ駆除!!（福岡県　元なかなかやる書店員）

◎聞いただけでカユそう。

◆動物が人間の言葉を話せると本気で思っている連中。（千葉県　不渡いくや）

◎興味持ってどうするんですか？

◆食パン。クロワッサンの味がするやつ。（東京都　平正一）

◎クロワッサンを購入すれば確実にその味を堪能できます。

◆「びわ」ジュースがめっちゃ美味いぃぃ。（大阪府 アキロト）

◎？　どこで売ってるんですか？

◆家庭教師代。2時間8000円は高いか安いか。（福井県 Zenith）

◎私は2時間5000円で中学生教えてました。というより一緒に遊んでました。高いと思いますよ。

◆チョコエッグの中身。私はツキノワグマがほしい。（秋田県　ごにゃらもにゃら）

◎コンプリート目指すと、糖尿病確実です。

◆眠りに落ちる瞬間を自覚する方法。どうしても脈が上がってしまう。（千葉県　真実の徒）

◎そりはムリでしょう。

◆花粉症に効くツボ（笑）。ぐぁ～、目玉と鼻を洗いてぇ!!（東京都　C.K.R）

◎32号の投稿です。この号のアンケートは、時期的に花粉症に悩んでる方が多かった……。



◎懐かしい！（編）

山形県　シイナツトム

こんなことに興味があります

大人になると興味の対象も変わります

◆ケツの穴が小さいトルシエは処女なのか？（静岡県　鈴木）

◎トルシエを誘惑して確かめてみてください。

◆転職先を考えないと。（千葉県　のべかずき）

◎上司に恵まれなかったら、オージンジへ。

◆中堅課へ進むこと。（広島県　ぶんちゃ）

◎公務員ならでは。

◆エロ全般。（神奈川県　ねむき）

◎隣の編集部にもいます。

◆育児。だって失敗して3人目ができちゃたんだもん（泣）。（茨城県　ぽん太）

◎失敗って……。

◆人はどこからきてどこへゆくのか。（高知県　ＥＡＰ）

◎「どこからくるのか」については、前出の「ぽん太さん」に聞いてください。

◆来週のコンパ。（32号アンケートから）（愛知県　8本足）

◆来週末のコンパ。（34号アンケートから）（愛知県　8本足）

◎20代後半。結婚のためですか？

◆借金返済。いや、マジで。（茨城県　Ａｋｉｈｉｒｏｌｎｄａ）

◎逃げきれます？

◆乳頭と己の将来。（北海道　安城明生）

◎どっちも人生において重要なものです。

◆ナイフとか刃物を研ぐこと。なかなか難しくて。（東京都　はるか）

◎魚でもさばくのでしょうか。

◆女子小中学生のパンチラをカメラに収めること。（福島県　タリラリラン）

◎は、犯罪ですよ!!　ヤメテ！

◆千秋・遠藤の交際は続くのか？（京都市　千秋ファン）

◎千秋のファン……。マニアックですね（失礼）。この本が出る頃には結論が出てるかも。

◆株式（特にゲーム株）（千葉県　Ｎ岡）

◎うーん。電撃からゲームの株の本が出ていたのはビックリしましたが。

◆無職なのは困るが、ネコとゆっくり遊べるのがウレシイ。どうしよう。（新潟県　島崎さとし）

◎そうですね……。年齢を考えるとなかなか深刻そうです。

◆競馬。一口馬主なので、その仔の近況。（大阪府　乾利尚）

◎なかなか大人な遊びですねぇ。



◎ゲーム、評判いまいちでした（編）

千葉県　河島キョウジ

スポーツにも興味あり（ほとんど野球だけど）

◆阪神の今年の外国人選手は大丈夫かということ。（東京都　御心ボンバー）

◆阪神タイガースの行方。（大阪府　藤岡賢一）

◎やっぱり、いつもの場所におちつきましたね。

◆開幕3連敗のときの、バカ野郎どもの応援！（大阪府　アキロト）

◆ジャイアンツの負け様（負けるとうれしい）。（岩手県　ギャース）

◎アンチ巨人とは「ゲーム批評」らしい、と友人の弁。

◆千葉ロッテマリーンズに興味がある。来年以降の。（兵庫県　腹がD型装備）

◎兵庫のロッテファンって肩身、狭そうですね。

◆ベイスターズ優勝！　すれば賭けに勝つんだが……。（埼玉県　Ｊ・ＢＯＹ）

◎みなさんご存じの通り、波乱なく終わりました。

◆サッカー。知れば知るほど日本が閉鎖的な島国というのがわかる。（三重県　ワイエム）

◎強烈なフーリガンがいないのは、いいんですけど。

ゲームキューブ発表記念!?

ハードは統一するベキか、しないベキか?

「ハード統一」について、お手紙が届きました。ひとつは、「するベキ」。ひとつは「しないベキ」と主張してます。考えるスタンスによって、良い面、悪い面、両方出てくると思いますが……。投稿者の考えを見てみましょう。

ハード統一すベキ!

皆さんは欲しいソフトがあって、ハードを買ったことがあるだろうか。私は、PSを購入した後、『ワールドアドバンスド大戦略』が欲しくてセガサターンを購入し、『オウガバトル64』の為にニンテンドウ64を購入した。同じような理由でハードを購入した人は多いはずである。

しかしこれはどう考えても異常である。ビデオ業界に例えるなら、A社のビデオデッキで見られるのはA社のビデオだけというのと同じことだ。しかしユーザーは、この状況を受け入れてきた。

多くのハードメーカーが新しいハードを開発し、発売する。そのたびに、ユーザーは選択の苦しみを味わい、サードパーティーまでも新たな選択を迫られる。

これらの問題はゲームのハード、ソフトに統一規格が存在しないからである。

昨今の不況のなか、企業は合併、提携によって、潰し合いや共倒れの道を歩まないよう立ち回っている。これらの流れはゲーム業界にも無縁ではないはずだ。意味のないメーカーの確執を捨て去り、歩みよらなければならない時代が迫っている。

考えてほしい。もともと狭い市場のなかでユーザーを喰いあうことは、長期的に見れば利益を低下させるはず。短期間で連続的に新ハードを売り出したS社。その無神経さに離れていった者は少なくないはず。新ハードでテコ入れをはかっても、離れたユーザーはもとに戻らない。1社の短期的な利益追求は、将来的な破綻と同時に多くのサードパーティーを巻き込んで、業界を衰退させてしまう。

目先の利益ではなく、10年、20年先にもゲーム業界が続く為に長期的な利益が必要だ。それを実現するのが統一規格を作り出すことである。

普及しているハードが少なければ当然、普及ハード以上のソフトは売り上げられない。統一規格を作れば、ハードの普及によって市場全体の底上げを行える。

さらにメーカーの競争力も高まる。なぜなら住み分けによって狭い市場を余儀なくされてきたメーカーが、統一規格によってユーザー全体にみずからの商品、作品を提供できるからだ。

パソコン業界のウィンドウズの普及率を見れば、ゲームハードの統一規格の誕生が非現実的だとは思えない。サービスであるはずのゲーム業界が、現状のままユーザーに不利益を与えることが良いことはいえないだろう。どうかこのことを企業、ユーザー共に考えて欲しい。(※あくまで統一できる



◎そのコメントに制作者も感涙でしょう(編)

岡山県　ゲーマーZ

ものは統一しようということであり、携帯用ゲーム機などに関してはこの限りではない)。

(岡山県　S・EAGLEこと浅田和也、渡辺久美子後援会こと流田貴紀)

ハード統一しないベキ!

ハードウェアの統一は可能か。よく聞く議論だ。2000年にちなんで、「ミレニアム統一ハード」の登場を待ち望む声もある。しかし、その前にハードの統一は「必要に迫られている」のだろうか? 結論から言えば、私は必要ないと思っている。統一ハードなんて想像するだけでつまらない。

ハードの魅力のひとつに、新しいゲームを作るために新ハードを作りだすという側面が考えられる。「そのような方法でハードを作ると、汎用性がなくなってしまう」という意見もあろう。しかし、それでもいい。現にN64を「『マリオ』『ゼルダ』専用機だった」と言う人はいる。それに対して反論しようとは思わない。なぜなら「『マリオ』『ゼルダ』は面白かった。それだけでN64には充分価値がある」と言えるからだ。

そもそも汎用性を意識して作られたはずの各ハードに、一度も使われない本体のスロット、ほとんど押さないコントローラのボタンがあるのはなぜか。それはN64で言えば、(任天堂の考える)N64の汎用性の限界は、本体と同時発売の『マリオ64』にあり、そのソフト上で使われなかった機能はN64の汎用外だったということだ。つまり、本来そんなスロットやボタンはいらなかった。

「相乗効果」という点についても考えたい。統一ハードの誕生は、すべてのソフトメーカーの意見を集約した「無個性なハード」になりかねないような気がする。たとえば、「今度の新ハードに3Dスティックを使います」という提案がなされた場合、「それは使えない」というソフトメーカーが多数を占めれば、採用される可能性は低い。しかしハードメーカーが複数あれば、ソフトメーカーなどの意見に妨げられず、各ハードメーカーの独断で採用できるはずだ。新ハードに見合ったゲームがあれば、ユーザーにその必要性を直接訴えられるのだから。

統一されず、常に競い合っている今の状態の方がメリットは大きい。3Dスティックや振動パックがユーザーに受け入れられれば、DCやPS2にも導入される。ロムカセットからCD、DVDの流れになれば、任天堂も乗ってくる。つまり、「流れ」というのがある。

新ハードの楽しさとは、新しい遊びに出会える喜びだ。別にハードが変わらなくても新しいゲームに出会えるが、新ハードによる新しいゲームは「ハードとソフトのセットで提案される遊び」でもある。新ハードが乱発されるのも困るが、統一されてしまうのも楽しみがなくなってしまう。もっとも新ハード戦争なんてものは、テレビの前にゲーム機を置いて遊んでいる今だけの話かもしれない。10年後、ゲームはあってもテレビの前にゲーム機は置いてあるのだろうか?

(北海道　黒猫ジジ)



埼玉県　極力右避け

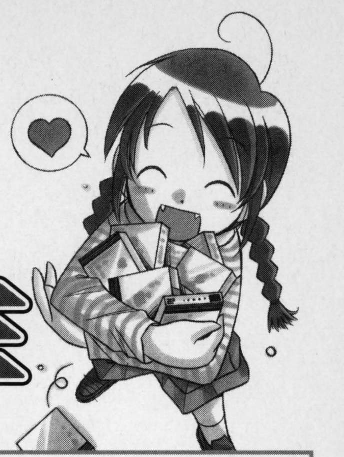
◎『VII』の音楽、どうでしたか?(編)

みなさんはどう思われましたか?

ふたつの意見を読んで、みなさんはどう思われたでしょうか。ハード統一のメリット、不統一のメリット……。考え出すと、答えの見つからない迷宮にハマリそうです。ただ、私たちに共通する気持ちは、リーズナブルに面白いゲームが遊びたい。それだけは真実でしょう。

好きなの好きなの好きなのよ

私だけの名作



愛情いっぱい感じるお手紙を紹介します。好きだ！　という気持ち、大切ですね。愛されたゲームは幸せですし、そのゲームをプレイしたくなります。アナタの名作はなんですか？

手堅い作りと良質のシナリオ

プリズムコート

筆者に「プレイステーションを買った甲斐があった」と思わせてくれたのは、『プリズムコート』でした。高校の女子バレーボールを題材にした恋愛シミュレーションゲームです。ゲームの主眼は恋愛ですが、試合部分も良くできています。最初はミスの多い部員たちが、やがて相手のブロックより頭ひとつ高いスパイクを打ったり、場外に落ちようとするボールを飛び込んでレシーブしたりと目に見えて成長していきます。

　こうした基本的な部分もしっかりした作品ですが、筆者を何より感動させたのはそのシナリオでした。プレイにおける緊張と弛緩の配分が見事なのです。

　主人公にはケガを理由に全日本を引退した過去があります。女子高の教師となった彼が出会ったのが、高い潜在能力を秘めながら実績につながらない選手たち。挫折したバレーへの想いが再び燃え上がった主人公は、彼女たちのコーチとなり、全国制覇に向け練習を開始します。

　選手たちは様々な悩みを持っています。女性らしくない容姿に劣等感を持つ者、過去の人間関係のもつれから周りの人間に心を閉ざす者、身体の弱い者……。無神経な扱いをすれば、取りかえしのつかないことになります。

　また、恋愛関係を育くもうとしても、あまりに早くバレーでの実績を築いてしまうと、興味がバレーに移ってしまい、関係の進展が止まってしまいます。機械的に作業をこなすだけでは女の子と仲良くなれないのです。

　ライバルたちとの対決も見逃せません。彼女たちはそれぞれ「消える魔球」や、スパイクをスパイクで返すといった必殺技を持っています。それらの必殺技を有効に使うには、プレイヤーはタイムアウトを取って的確な指示与えなければなりません。できなければ敵の必殺技に敗れるだけです。

　息詰まる熱戦、というシリアスな面だけではありません。すぐに試合を終わらす方法もあります。試合開始直後、タイムアウトを取って選手への指示として「つまらない小噺」を選ぶと画面が真っ白になり、選手たちの能力値が全てゼロになります。こうなると、絶対に試合に勝てなくなります。手堅い作りとユーモアとセンスにあふれたシナリオが絶妙なのです。

　このゲームは著名なイラストレーターや人気声優を起用しているので、よくあるギャル

プリズムコート（SPG）

メーカー：富士通パソコンシステムズ／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'98年2月26日

ゲーと勘違いして、敬遠した人もいるかもしれません。しかし、それはもったいないです。機会があったらぜひ手に取ってください。ゲームは娯楽であるということを改めて気付かせてくれる良作です。

（愛知県　河野友和）

ヒーローごっこ

AZITO3

雪国育ちの方ならご存知でしょうが、大雪のあとは路肩に除雪後の雪が道沿いに積もっております。幼い頃、僕はよくそこを掘って秘密基地を作ったものです。もちろんイメージはショッカー基地。

何でですかね、基地を作る時って悪の基地の方が断然たのしいのは。武器貯蔵庫とか言って雪玉を保管する場所とかも作りました。あと、捕虜と称してソフビとかも持ち込みました。ガンダムとか混じってましたが正義はとりあえず敵なので、それもアリです。その後の悲劇も知らずに……。

ここでやっと『アジト3』の話題になります。前作と比べてかなり印象が変わっております。斜め視点になって立体感が増した分、臨場感がかなりアップしたと思います。

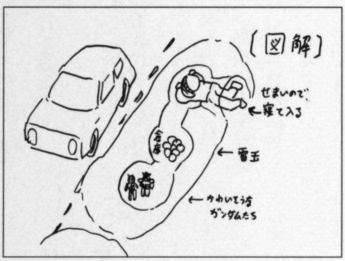
あと、版権モノとパチモンの比率が完全に逆転しましたが、思い出の比重で考えてみればこれで正解。宇宙刑事と黒十字軍との激突なんて素敵じゃないですか。

操作系もかなり整理され、処理落ちも軽減されており技術的にも格段の進歩をみせております。

しかし、何より好感を持ったのは数々のイベントです。前作まではヒーローたちはユニットとしての立場以上のものはありませんでしたが、しかし今作は、異種ヒーロー同士の会話がさり気なくちりばめられており、結びつきをより深いものにしているのです。おまけに、悪の組織同士まで結託しているのだから、これはまさに今世紀最大のイベントでしょう。少々過剰評価気味ですね（笑）。

さて、幼き日の秘密基地も翌日の太陽に照らされて、すっかり崩壊していました。もちろん正義の味方にやられたんですよ、僕のビジョンでは。

「うぬぬ、にっくきライダーめ」とか言いながら、また別の場所にせっせと作り始めるあたり、ボクって大幹部の素質があったのでしょうか。



（北海道　清野　淳）

まさに遺伝子組み替えクローン!?

マリオアーティスト タレントスタジオ

世間は〝PS2〟で大騒ぎ!! だけど「そんなの全然、気にならな〜い」っていう人続出。なぜかって？ その人たちは64DDユーザーだからです。まじでハマるんですよ。『カードヒーロー』や『ムジュラの仮面』で忙しい、ってゆーみなさん。その手をちょっと休めて読んでください。もしかしたら、『パラッパ』とか『テトリス』に匹敵する、かもしれない発明。それが『マリオアーティストタレントスタジオ』（以下『タレスタ』）なんです。2000年のベストゲーム筆頭、って感じ（ムリだろーけどさ）。64ビットとか128ビットっていう性能とは違う「何か」。それが、この作品にはあると思います。

作る系ソフトは、けっこー今までにもありましたよね？ 『RPGツクール』とか『デザエモン』とか。それらは、「世界を造る」ことが楽しかった作品です。それが『タレスタ』では、「人間を造る」という領域に踏み込んで

アジト3（SLG）
メーカー：バンプレスト／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：2000年2月17日

ます。髪型やメイク、洋服のスタイリングでもいいです。デジタルフィギュアじゃなく、「人間」を造りまくれる。この魅力に取り憑かれたら、まじでヤバいかも（笑）。

何といっても、表情や仕草が人間クサい!!　そこには、キレイなCGムービーなんて使われていません。逆に、下品なくらいディフォルメされています。キタないです。バカ過ぎです。けど、それがカッコつけてない人間の本質ってもの。「感情／エモーションを表現するのは、ハードの性能じゃないんだ」ってゆーことかな。だって、FCとかSFCでも経験ありません？　心を揺さぶられるくらいの場面に出会ったこと。むしろレンダリングCGの表情のほうがマネキンに見えます。

『タレスタ』は、大胆でしかも繊細な「ゲーム」なんです。だからこそ、自分や友達の顔を取り込んで、思いっきり笑えるんでしょう。（本当に爆笑もの！）

（静岡県　戸塚和人）

愛馬とのコミュニケーションが最高！

ダービーオーナーズクラブ

突然ゲームセンターに現れた、大型スクリーン付きの豪華筐体。なにコレ？　メダルゲーム？　え……馬っ!?　馬をどうするの？

それがセガの競走馬育成SLG『ダービーオーナーズクラブ』（以下『ダビオナ』）と私との出会いでした。

コレが現れてからというもの、競馬が好きだったり、『ダービースタリオン』にハマっていた友人たちが、次々に虜にされていきました。私は、競馬のケの字にも興味がなかったのですが、「かわいいお馬を育てたいの♥」と、いかにもなミーハーギャル的理由によって500円を投入、ゲームを開始しました。

沢山いる親馬の中からこれだ！　と思う2匹を選ぶと、自分の持ち馬となるお子様が生まれるのですが……。それにしても、生まれたての仔馬が立ち上がりトコトコと歩く様子は、思わず頬が緩んでしまう愛らしさ♥　調教のあとには食事タイムとなるのですが、嫌いなエサを与えてしまうと悲しい瞳でうつむかれたり、怒ってカメラに突進してくることも。とにかく馬の反応が多様なのです。これまでの競馬ゲームといえば、軸となるシステムそのものの楽しさにプレイヤーはハマり、見ているだけの私としては「面白いの？」と疑問だったのですが、『ダビオナ』はまさに人と馬の〝コミュニケーションしてる感〟が満載なのです。

一度育て始めた馬は磁気カードに記録できるので、どこのお店でも自分の愛馬を調教したり、レースに出してお金を稼がせたりできます。このカードに自分の馬の外見（写真）もプリントできると、もっと良かったかな。「みてみて、これうちの仔なの♥」と、新米パパママのごとく周囲に育ち具合を自慢したかったのに～。

そうそう。『ダビオナ』が女の子向けファッション誌でも紹介されていて驚きました。確かに、たまごっちやポストペットにフォーリンラヴる世代にとっては的を突いてるかも。ふたり掛けの座席も、カップルやグループにとって嬉しいポイントになりそう。

ネットゲームの最近の盛り上がりを見ていると、〝人と繋がる〟ことがゲーム界の2000年キーワードとなりそうな予感「大」な今日このごろ。『ダビオナ』の登場は、そんな人と人同士のコミュニケーションはもちろん、ゲーセンとゲーセン、さらには今までひまつぶし程度にしかアーケードゲームにコインを投じなかった人たちに、初めてキャラ愛を芽生えさせる……といった、新たな〝結びつき〟を期待させてくれました。

欲を言えば、レース前の空き時間に馬を走らせるだけでなく、もっと色々と触れ合えたらな……と思いました。そういえば中学校時代、東京に修学旅行へ行った時の同級生の作

文を読んでみたら、途中で寄った長野の牧場での動物の話題が、なぜか多かった。「馬と一緒にのんびりしたい」……そんな気持ちを街中で満たしてくれる貴重な作品なのかもしれません。

（岐阜県　高速☆麦茶）

埋もれようとしている名作

ゲッターラブ!!

本作は、ハードがN64、かつ一見ギャルゲーのような印象を受けるため、誰もが手に取りやすいソフトではない。ファミ通で酷評を受けたこともあり、見向きもしなかった人が多いのではないだろうか。しかし、ゲーム批評にはレビューが載っていた。それを補足する形で私も批評したい。

『ゲッターラブ!!』の基本は『桃鉄』のようなパーティーゲームである。なかでも4人対戦が熱い。ロード時間のないN64なので、ストレスなく熱中できる。また、随所にランダムな要素が盛り込まれているため、何度プレイしてもマンネリにならない。そこに、カードの選択、相手プレイヤーの行動の推測、ダッシュ&ブレーキといった戦略的要素が付加されている。女の子のラブポイントによって、ゲームを有利にする選択肢が異なるといった工夫も見られる。

パーティゲームだが、ひとりでやり込める要素も多い。エンディング、スペシャルイベント、話題ボールなどを各キャラ別に収集していくのが楽しい。また、憎たらしいぐらいCPUのロジックが上手くできているので、ひとりプレイでも充分に熱く遊べる。

私はこれまでに、ヘビーゲーマーや普段ゲームをやらない人から女の子に至るまで、多くの友人と対戦を行なってきた。皆、最初は戸惑うものの、プレイ後の評価は上々であった。人によっては中毒にすらなるゲーム性を持っている。ハドソンの作品だが、「間口が広く奥も広い」という任天堂イズムあふれる作品だ。

（京都府　和田卓己）

いかがでしたか。投稿者の愛、スゴイですね。でも、アナタにだってあるはず。話題にならない、でも夢中でプレイしたソフトが。次回はアナタの名作を紹介させてください。

もっと知りたいアナタのために 名作たちのご紹介

●プリズムコート：『卒業』などに見られる、単なるパラメータ上げ下げシミュレーション。と思いきや、「イベント名が特撮やアニメのサブタイトルのパロディ」といった細部まで凝った作りが秀逸な佳作。キャラクターデザインは中嶋敦子（アニメのキャラデザや作画監督として有名）。声優も長沢美樹、冬馬由美を始め、有名どころが揃っている。

●AZITO3：もともとは開発元のアステック21という会社が発売していたゲーム。『2』以降、販売元がバンプレストとなったことで正規の特撮ヒーローなどが使えるようになり、感情移入度がグンと上がる。『3』では「変身忍者 嵐」などジジイしか知らないような（失敬）ヒーローが登場するなど、マニアックにもほどがある内容になっている。

●マリオアーティスト タレントスタジオ：ビデオカメラやGBポケットカメラで取り込んだ「顔写真」をモデルに張り付け、あらかじめ設定された動きをさせる（任意の動きも作れる）……んだけど、実写取り込みなんで気持ち悪い＆バカバカしくて爆笑。パーティグッズとしてもイケル作品。

●ダービーオーナーズクラブ：ゲーセンでできる馬育てゲーっていうのがスゴイ。ゲーム批評31号に批評＆開発者インタビューあり（有名なんで手抜き（笑））。

●ゲッターラブ!!：参加プレイヤーが目的地を決めると、全員「同時」に行動を始め、目的地に近い順にイベントが発生するという独自のシステムが画期的（ダッシュやブレーキは、目的地へ着く時間を調節できる）。ちなみに、説明書がティーン向け雑誌の体裁になっている（中身も凝ってる）。

ゲッターラブ!!（TBG）
メーカー：ハドソン／機種：ニンテンドウ64／価格：￥6,800／発売日：'98年12月4日

飛び込みセーフ!!

読者によるソフト批評　緊急番外編

ギッリギリのギッリギリ！　締め切り当日に届いた『DQⅦ』批評。とても丁寧に書かれた投稿だったので急遽掲載します！　P28の読者批評と共にお楽しみ下さい!!

私のドラクエ体験　感想文

5年ぶりに再会したDQ。オープニングを見たときには、正直、不安になりました。クソゲー1歩手前……というか、PS初期のゲームを思わせる映像。そしてプレイ開始した時の違和感。2Dをそのまま3Dにしたような CGはDQっぽく見えず、どっちかというと『グランディア』のような……、つまりは「古臭い」。もっと言えば「ヘボイ」印象が強かったのです。

そしてプレイ開始から2時間弱のお使い＆謎解きイベント。こんなのモノローグでさっさと流してしまえばよいのになぁ、と何度思ったことか。まあ、戦闘がプレイできるようになってからは次第に盛り上がっていき、100時間を越すプレイ時間を記録してしまうのですが、最初は「こりゃダメかなぁ」なんて思ったものです。

でも途中で気がついたんですけど、DQって必ず初心者のことを考えているんですよね。RPGをさわったことがない人でも、DQの遊び方を自然に覚えられるような仕組みをどのシリーズも守っている。最初に会話の仕方を覚え、イベントの進め方を知って、カメラの動かし方を覚えて、謎の解き方を理解させる。戦闘も最初は打撃だけ、続いて魔法を覚えて、特技を覚える。しかも、最初の20時間は転職できないから、限られた技の中でしか闘うことができず、その分、レベルアップのうれしさ、ひとつひとつの特技・魔法を工夫する闘い方を覚えさせてくれる。

だからこそ、転職できるようになってから一気に増える情報量にもプレイヤーが対応できるようになっていると思うのです。この点、慣れている人からは不満もあるだろうけど、私は、さすがは〝王道〟だなぁ、と思いました。自分自身、こうやって謎を解いていく＆キャラクターを成長させて進めるタイプのゲームとはしばらく疎遠だったので、リハビリ的にも良かったと思います。

そして次第に複雑になっていく物語。最初はなんとなくプレイしていたけど、途中からメモを取りだしたりして。こうやってゲームするのっていつ以来だろう？　という思いと、プレイするたびに広がっていく世界＆高度になっていく技の数々を体験するにつれ、「いかにもRPGっぽい楽しみ方だよなぁ」と昔を思い出してノスタルジックな気持ちになったりしました。

中でも世界が広がっていく感覚が実に心地よい。他のRPGは一本の太い線がどこまでも続いていく感覚なんだけど（「線の太さ＝物語の幅」はゲームの出来によって変化する）、DQって小さい円が次第に大きくなっていくイメージ。ま、実際には1本道なんだ

けど、そうカンジさせない作りがお見事です。

とまあ、やるたびに感心しつつプレイを終えた訳なんですが、イベントのほとんどが街or村を助ける話ばかり。良くもまあここまでバリエーションを考えたものだと思ったりしましたが、ワンパターン気味だったのはちと残念なところ。イベントのバリエーション自体は見事なんだけど、モチベーション的に変化が少ないのは良くないと思うのです。さすがに何ヶ所かは出来が良くないと感じたイベントもあったし。

しかし、何よりも強烈で、凄みを感じたのは全編にわたるテキスト量、シナリオのボリューム。

過去に、CD—ROMによって可能になると思われていたボリューム満点のゲーム。当時のユーザーは、結構、ゲームのボリュームが大きくなることを期待してはいなかったでしょうか。結局、CDの容量はCGに費やされ、ゲームの中身そのものの量的拡大は、それほどなかったと思います。それがついに達成されたのが『DQⅦ』。初代PSがすでに終息しつつある時期にこのようなゲームがでたことが、色んな意味で印象的だと思うのです。

古臭くても売れるというのはDQという名前を持つゆえ、と揶揄されたりもしますが、テキストの作りこみもまた、DQにしかできないこと…なのかな？

（埼玉県　咲耶ちゃん萌え）

職人的に作り込まれた コンピュータRPGならではの「戦闘」

現在のRPGのお手本となったテーブルトークRPGでは、戦闘により得られる経験値は微々たるもので、クエスト達成時にまとまった数値が得られる。それによってプレイヤーは、ムダな戦闘を回避したり、ローリスクな攻撃方法を選択する。またテーブルトークRPGにおける戦闘はひとつのイベントとして捉えられるが、コンピュータRPG（例外を除く）は、大部分がキャラクターのレベルアップとして用いられる。現在リリースされているRPGでは、戦闘に最もウエイトが置かれたタイプが主流となってきた。モンスターと戦うこと、戦いを繰り返すことで生まれる楽しさを見出すことができたからだ。

その流れを作ってしまったと言えるドラクエはPSに舞台を移した今作でも、頑なに戦闘の楽しさを追及している。職歴システム、アイテム、仲間との会話、モンスター収集……いくつもの要素を練り込み、お膳立てをした。

中でも「モンスター収集」は大きく貢献している。これは集める楽しみが含まれる要素だ。コンプリート欲を刺激されれば、お目当てのモンスターと戦闘を繰り返さないわけにはいかない。エンカウントがもどかしく、幾度となく「くちぶえ」を使うことになるだろう。

また、モンスター図鑑では倒した回数により、アクションが増加するシステムになっており、徹底的に戦闘に起因するギミックを設けてある。

一見すると、従来のブラッシュアップという感は否めないが、単調な作業になりがちの戦闘をプレイヤーへ自ずと実行させてしまうには充分だろう。

今でもドラクエの戦闘を意識したタイトルは数多く見受けられる。さらに豊富な表現が可能になったことで、あらゆる方向のベクトルを模索し始めている。一方、職人気質のようにRPGをストレートに捉えている『ドラクエⅦ』。ゲームをゲームとして作る姿勢が色濃く反映された戦闘に、「遊び」や「楽しさ」という単純明快なキーワードを秘めている。『ドラクエⅦ』のすべてを肯定はしない。ただ、RPGの最大のツボであり、最悪のネックでもあった戦闘の繰り返しを徹底的に楽しめる部分は評価したいと思う。

（青森県　渋谷洋二）

EDITOR'S ROOM

編集部から

前号刊行からわずか9ヶ月、「投稿ゲーム批評」史上最速の刊行ペースでお届けした「読者あっての本ですから4」。いかがだったでしょうか。『ドラゴンクエストⅦ』『ファイナルファンタジーⅨ』発売に伴って、急遽発売を決定しましたが、始めのうちは、なかなか批評が集まらずヒヤヒヤしました。しかし、締め切り間際になってからお手紙が届き始め、おかげさまでこうして発刊にいたることができました。ありがとうございます。ただ、時間の関係で本誌34号の予告にあった各コーナーを作れなかったことが悔やまれます。

さて、今度の「投稿ゲーム批評」がいつ出るのかは未定ですが、読者からの要望とたくさんの投稿があれば、そんな遠い未来ではないはずです。これからも「ゲーム批評」をご愛読ください。そして、投稿してくれたみなさん、掲載させていただいた投稿者の方、本当にありがとうございました!!

（編集部）

PRESENT のお知らせ

左のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選で30名様に**「ゲーム批評オリジナルテレホンカード」**をプレゼントいたします。

締め切りは12月3日（消印有効）。当選者の発表は、「ゲーム批評」Vol.37（2月3日発売予定）で行います。

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

投稿ゲーム批評
読者あっての本ですから4

投稿ゲーム批評4
第7巻第9号通巻57号
2000年12月1日発行
定価750円（税別）

STAFF

発行人	武内静夫
編集人	武内静夫
編集長	浜野一成
編集部	武川和宏
	土井大輔
表紙イラスト	飛龍乱
本文イラスト	脳みそホエホエ
販売営業	長谷川安次
	河合秀晃
広告営業	小山睦男
	五十嵐健一
デザイン	（株）マイクロハウス
	クリエイティブ事業部
印刷	図書印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル

編集部	TEL.03-3551-9563
	FAX.03-3551-1208
販売部	TEL.03-3206-1641
	FAX.03-3551-1208
広告部	（株）キルタイム
	コミュニケーション
	TEL.03-3555-1202
	FAX.03-3297-0180

画廊 ～読者イラストギャラリー～
Special Edition

本誌に掲載できるイラスト数が少ないためか、イラスト投稿自体も減少の一途をたどっております（涙）。それでも送ってくださる投稿者の方々の作品を、ここにご紹介します。特に京都府のイラ（以下略）さん。どとーのごとき投稿数で、超常連です。ありがとうございます。常連さんだけでなく、読者のみなさまからのイラストを心よりお待ちしております。



◎鳥居に「なつめ」の文字が……（編）

岡山県　ねこくらげ



◎す、すみません（編）

京都府　イラスト増量求む



◎渋いタイトルですね!!（編）

宮城県　かんだ



◎2D格闘ガンバルガンバル（編）

東京都　JEG



◎キレイですね（編）

長野県　とーあ・かまた



◎これはダイスの方ですね（笑）（編）

高知県　EAP

ISBN4-89637-027-9

C2076 ¥750E

編集・発行／マイクロデザイン

この**本**は、ゲーム**批評編集部**に寄せられた**批評**、**イラストなどの投稿**と、「ゲーム批評」第31号から第34号までの**読者アンケートハガキ**をもとに構成した**「投稿ゲーム批評」**の**第四弾**です。本文中、読者の声や批評に関しては、あきらかな**事実誤認**、**誹謗中傷**、**差別的表現**、**文字**、**文章**のあきらかな**誤り**を除いて、できるだけ編集部は**手を加えておりません**。この**投稿ゲーム批評 読者あっての本ですから4**は、ゲーム批評読者の**生の声**を、できるだけ**そのままお送りする**ことを**目的**としています。（ゲーム批評編集部）



発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：マイクロデザイン出版局　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3551-9563（編集）　FAX03-3551-1208

定価：本体750円
※消費税が別に加算されます

POST CARD

50円切手を
お貼りください。

1040041

東京都中央区新富1－3－7ヨドコウビル
マイクロデザイン出版局

投稿ゲーム批評

読者あっての本ですから4

アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　　住所			

本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

最近面白かったゲームソフト名

買いたいと思うゲームソフト名

特集でとりあげて欲しいテーマは？

ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

面白かった記事　3つまで
つまらなかった記事　3つまで
どんな記事が読みたいですか
この本を購入した理由
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
「ゲーム批評オリジナルテレホンカード」を差し上げます。